el Joker Cartel

Un magazine con cojones grandes.

NÚMERO 285
ABRIL 2017
6,90 EUROS
NO PESOS!



LINKSYS
VELOP™



LINKSYS VELOP

prvi celovit brezžični sistem za vaš dom

Linksys™, pionir domačih usmerjevalnikov in prvi proizvajalec usmerjevalnikov z več kot milijon prodanimi kosi po svetu, je predstavil novo revolucionarno rešitev - sistem Velop™, prvo celovito rešitev žične inbrezžične povezave za vaš dom. Velop je prvi trifrekvenčni Wi-Fi sistem, katerega lahko namestite v več različnih vozlišč, s katerimi omogočite hitro in zanesljivo brezžično povezavo v vakem kotičku vašega doma. Velop je stilsko zasnovan izdelek za brezhibno delovanje - zaradi njegove majhnosti ga lahko postavite kamorkoli, zaradi svojega izgleda pa bo privlačen vsakomur. Vsako Velop vozlišče je mogočna trifrekvenčna naprava AC2200, ki služi kot usmerjevalnik, ojačevalnik signala, dostopovna točka in most. Vse to uporabniku ponuja preverjeno tehnologijo prihodnosti, ki jo potrebuje za vnos večjega števila novih brezžičnih naprav v svoje omrežje. Vsako vozlišče je med namestitvenim postopkom konfigurirano s pomočjo Linksysove aplikacije (dostopne tako za Android, kakor tudi za iOS naprave), ki zagotavlja najpreprostejšo in najbolj intuitivno namestitev, ki za varno komunikacijo med mobilno napravo in vsakim vozliščem obremeni povezavo Bluetooth. Po končani namestitvi Linksysova aplikacija služi kot orodje z uporabnimi funkcijami, kot so dostop do omrežja za goste, starševski nadzor, upravljanje prednostnih naprav in drugo. Velop omogoča najboljšo uporabniško izkušnjo s 100-odstotnim izkoristkom pasovne širine v vsakem kotičku omrežja.

Velop - modularni sistem za razširitev omrežja po prostoru
2 x GIGA LAN/WAN priključek (10/100/1000 Mb/s)
Tri Band MU-Mimo tehnologija (1 x 2,4GHz; 2 x 5GHz)
visoka oddajna moč High Power Amplifiers (6 notranjih anten)
namestitev s tablico in/ali pametnim telefonom
eno omrežje za vse priključene module s 100% hitrostjo
brezžična hitrost 2,4 Ghz do 400 Mb/s* -B,G, N
brezžična hitrost 5 Ghz radio 1 do 867 Mb/s* - AC
brezžična hitrost 5 Ghz radio 2 do 867 Mb/s* - AC
kompatibilnost z brezžičnimi napravami B/G/A/N/AC
brezžično omrežje za goste | starševski nadzor
delovanje z glasovnimi ukazi - Alexa
aplikacija Linksys za iPhone (iOS) in Android
garancija: 36 mesecev



Poiščite svoj Velop pri vseh odličnih prodajalcih po vsej Sloveniji!

Distribucija: Avtera d.o.o., www.avtera.si

Joker
RAČUNALNIŠKI ZABAVNIK

številka 285
april 2017
www.joker.si
revija.joker

IZDAJALEC
Alpress d.o.o., Parmova 14, Ljubljana
DIREKTUM
Samo Žargi, telefon: 059 08 99 30
NASLOV REJNIŠTVA
Dunajska 5, 1000 Ljubljana, joker@joker.si
telefon: 059 08 99 35

NAGLAVNI IN GOVORNI VREDNIK
David Tomšič
DEZIJN™ IN GRAFIČNI ZLOM
David Tomšič
REDIGENT PO CESTI GRE
Sergej Hvala
JOKER CREAM TEAM™
Aggressor, LordFebo, Sneti
LUSTRATORKE
Tanja Semion, Primož Bertoncelj

OGLASNO TEŽENJE
Marko Polak, telefon: 040 796 323
marko.polak@joker.si
ODDELEK ZA NAROČEVALNINE
telefon: 059 08 99 30

Naročniki imajo 20% popusta.
Naročnina se po izteku plačanega obdobja samodejno podaljša, če naročnik naročnine ne prekliče. Slednjega si ne želimo.

STISK IN SPENJANJE S KLAMFAMI
tiskarna ABO Grafika

Revija izhaja 15. v mesecu.
ISSN 1318-461X
Na podlagi zakona o davku na dodano vrednost (Uradni list RS št. 89/98) sodi farboviti magazin Joker med proizvode, za katere se obračunava in plačuje davek na dodano vrednost po stopnji 9,5 %. DVDja ni več, DDV ostaja!



IGROVJE, KONZOLEC

LEPI ČLANKI

POGOSTO STALNE RUBRIČICE

20 VRSTIC

Po dokaze, da je internet poln resno motenih osebkov, se je treba le malo ozreti naokoli. Niti ne čez planke na tuje, le do bližnje močvare v obliki komentatorske sekcije Nove24TV. Ali zakurblati naključno prvoosebno streljanko, si nadeti slušalke in prisluhniti glasovnim ekskrementom mulčadi, ki se zdi sama sebi frajerska, ko se obklada s pederastijo in si izkrivljeno ponižuje družinske člane. Mogoče je to komu zabavno, meni ni bilo niti pri dvajsetih, ko je bila Quakova skupnost glede na današnjo Call of Dutyjevo pravzaprav jako vljudna, niti mi ni zdaj. Če grem v Overwatch brez ekipe, je gumb za mute domala enako važen kot tisti za strel.
A celoten splet kakopak ni le prikladna greznica, v katero glasni zafrustriranci pobalinsko izlivajo svoja mnenja, temveč je orodje povezovanja, zbliževanja in pomoči. Tega se med drugim zaveš tedaj, ko izveš za kak dobronameren projekt, ki ga furajo tihi, pridni in zagreti. Mednje sodi mladi Kanadčan s partizanskim imenom Vinegar (Kis), kar gre dobro skupaj s soljo, hehe. Ko se je tip po dolgoletni odsotnosti s pretepaške scene lotil Street Fighterja V, je kmalu uvidel, da razlage mehanik znotraj špila niso prav jasne. In ko je na Redditu iskal soigralce, je bil postopek zasebnih sporočil ter dobivanja znotraj igre dolgotrajen. Zato je v navezi z aplikacijo Discord, ki združuje zasebni sporočilnik, glasovni čvekalnik, slike, video in organiziranje kanalov, odprl spletno mesto Newchallenger.gg. Le-to deluje kot zbirališče tistih, ki bi se predvsem radi učili virtualnega garbanja v SFV, a nimajo predznanja in se ne znajdejo v poplavi neprilagojenih FAQjev ter videov. Ko opraviš preprosto registracijo in poveš, kateri lik igraš, v kateri regiji sodeluješ in koliko meniš, da obvladaš, se lahko pridružuješ različnim kanalom. Na enih se tekstovno in glasovno pogovarjaš s skupnostjo, ki ti ne iztrga goltanca, če ne veš, kaj je 1-frame link in kaj pomeni HCF, ter gledaš interne videe. Najboljši je podkanal #advice, kjer je moč srečati čisto prave učitelje Street Fighterja, ki za usluge za razliko od 'poslovnežev' tipa Gootecks ne računajo niti centa. Če je dobrodelnež na voljo, se z njim domeniš za seanso, v kateri oceni tvoje znanje, ti prek slušalk sproti govori, kaj delaš narobe, in ti svetuje, kako se izboljšati. Napredek nato preizkusiš na turnirjih, ki jih skupnost organizira med sabo in kjer te združijo z osebki na približno enakem spretnostnem nivoju.
Street Fighter ni izjema, tudi nekatere druge tekmovalno usmerjene igre imajo podobno paladinsko usmerjena internetna srečevališča. Je pa to lep primer organiziranosti in dobronamernosti, ki sta v očitnem nasprotju s standardno vsemrežno jamrarijo ter osiranjem. Svet ni en, svetova sta dva. **Sneti**

ZLATA VREDNI PODPORNIKI

Cubierta delantera es hermoso, educativo y peligroso.

Čas na krilih zvoka

Z globalno mrežo, ki omogoča instanten pretok informacij, je naš geoid kljub 40 tisoč kilometrom okoli pasu postal dozdevno majhen. Razdalja ni ovira za širjenje novic, videoklepet z družino in prenos dogodka, niti za opravljanje službe. Ni daleč dan, ko bo prek navidezne resničnosti in drugih tehnologij omogočen celo teleseks. A medtem ko biti in bajti šibajo s skoraj svetlobno hitrostjo, snovni transport ni tako napredoval. Resda nam je v vsakem trenutku omogočeno skočiti kamorkoli na globusu, in napram ladjam, cepelinom ter cestam izpred stotih let smo dandanes načeloma jako hitri. To je botrovalo turistični inflaciji, zaradi katere je pol zemeljskega življa že fasalo selfie stick komolec. Toda ravno vsezmožna mobilnost je poti zagnečila, kar je razlog, da so praktične brzine premikanja nas in tovora često zanikrno nizke. Marsikdo zato v sodobnem prometu ne vidi neverjetne možnosti za posel, širjenje obzorij in spoznavanje tujih kultur, marveč mukotrpno in stresno opravilo, po katerem nucaš vsaj poldnevno okrevanje.

Oni dan sem do in iz Londona potreboval dvakrat po dvanajst ur. Upoštevaje zgodnji odhod na letališče, povezavo čez Švico in dveurno prebijanje skozi angleško prometno marmelado to pomeni faličnih sto kilometrov na uro! Kajpakda gre za ekstrem, saj fish and chips ponavadi malicam že po petih urah. Vseeno veliko turistom, ki se poslužujejo cenejših letov z bližnjih in daljnih zračnih luk, tovrstni podvigi niso tuji. Ako greš na počitnice v dobri družbi, dolga pot seveda ni problem, temveč del doživetja. Drugače je pak z obiskom dvourne konference, za katero vržeš dobesedno en dan za transport. Ko se svaljkaš in gužvaš po zrakoplovnih vozliščih ter se spopadaš z odorjem vseh vetrov, je pomisel na izum priročnega teleporta samoumevna. Žal princip izdejanjenja in udejanjenja ne gre vkup s sedanjim dojemanjem ustroja vesolja. Govorica, da so že uspešno preslikali atom, zato ni resnična. Posrečila se je edinole kvantna teleportacija, ki pomeni prenos informacije o stanju atoma, tako imenovan qbit. Po domače: to je toliko teleport kot faksirni stroj ali telegram.

Scotty nas torej še lep čas ne bo žarčil naokoli, se nam pa obetajo druge pohitritve. Ena takih so novi nadzvočni potniški frčoplani. Ti so sicer v obliki tupoljeva TU-144 in concorda že obstajali pred več desetletji, a so poslednjega prizemljili leta 2003. Zdaj je v ZDA, Evropi in na Japonskem v razvoju več novih modelov in menda je povpraševanje po vsaj 1300 komadih. Nova dognanja v aerodinamiki so namreč znižala porabo goriva in omilila moteč preboj zvočnega zidu, zaradi katerega je lahko dal concorde gas do daske le nad oceanom. Večinoma je govora o 2,2-kratni hitrosti zvoka, ki bi za 2500 evrov potnike iz Londona v New York prenesla v treh urah, iz LAja v Sydney pa v šestih. Žal so zaenkrat vsi projekti še na risalnih mizah, vključno z Airbusovim dušnim naslednikom concorda, ki naj bi Atlantik s hitrostjo 4000 km/h prečil v vsega uri minut. Vprašanje pa je, kaj bodo na to rekle varnostne službe. Tako hitrih avionov, če postanejo orožje za množično uničevanje, ne ujamejo niti vojaški lovci. Da bo v letu 2025 v redni službi kak nov supersonik, domala ni dvoma. Manj verjetni pa so potniški poleti na drug konec planeta skozi 'vesolje'. Ne cikam na turistične izlete v nizko orbito, kakršne obljubljata Virgin Galactic in Blue Origin, marveč klasičen polet s ciljem. Le da se plovilo pri tem dvigne do Karmanove linije, ki pri sto kilometrih označuje 'uradno' mejo vesolja. Privlak zamisli je v dejstvu, da je moč visoko na nebesnem svodu spričo skorajšnje odsotnosti zračnega trenja doseči velike hitrosti za majhen energetski vložek. Študije takega transporta obstajajo in prečital sem zelo drzen primer tako imenovanega hipersonika od Ameriškega inštituta za aeronavtiko, ki bi s 300 potniki na krovu letel s petimi machi. Toda princip terja raketni pogon, drugačno obliko kril in nenazadnje sebi lastno izstrelišče. Virginov raketoplan recimo visoko v zrak dvigne drugo letalo. Vse to bi razvoj in delovanje tako podražilo, da bi bil astronomski ne le polet, marveč tudi cena.

Zračnega, a drugačnega načina potovanja so se lotili v kitajski firmi EHang. Zoper preklinjanje v cestnih zamaških so razvili enopotniški dron za 200 K evrov. O njem smo pisali v lanski reportaži s CESa in bili ob tem nemalo skeptični. Le kdo bi sedel v igračasto frčalo, ki kilometer visoko leti samo od sebe? Jajček s štirimi pari propelerjev se je zdel še bolj butična pogruntavščina od avtomobilov, ki se prelevijo v letalo. Zato je bilo oznanilo dubajskega prometnega ministrstva, da bi naj julija letos vzletela flota takih avtonomnih zračnih taksijev, veliko presenečenje. Proizvajalec obljublja, da bodo zrakomlati z dosegom trideset kilometrov občutno pohitrili premikanje po prometnem velemestu. Toda praktičnosti zavdajata en sam sedež in nosilnost sto kilogramov. Neodgovorjenih vprašanj je precej, pri čemer sploh še ni bilo testnega poleta med nebotičniki, tako da napoved izpade nekam neverjetna. Je pa res, da Dubaj često prilagodi birokracijo in varnostna pravila v prid pozornosti ter pionirstva. Poleg tega ima za tak eksperiment odlično geografsko lego, saj je brez ene same vzpetine razpotegnjen ob kot črta ravni obali.

Nadzvočni avioni, potniški raketoplani in leteči mestni promet se berejo kot elementi ZF-filmov. Toda po fantastičnosti niso niti blizu znatno večji in resnično prelomni potovalni iniciativi, hyperloopu. Besedo je menda skoval vizionar Elon Musk, temelji pa na stoletje stari ideji o vlaku v podtlačnem tunelu. Po njegovem mnenju smo zmožni zgraditi stotine kilometrov dolge brezzračne cevi, po katerih bi kapsule neodvisno od zunanjega sveta brezstično potovale z nazarensko hitrostjo. Inženirji Tesle in SpaceXa so pripravili resen koncept, ga dali v javno last in pozvali strokovnjake celega sveta k sodelovanju. Pobuda je naletela na gromek odziv in v treh letih se je teoretična teza spremenila v globalni tehnološki projekt, na katerem delajo številne v ta namen ustanovljene firme, tisoč znanstvenikov, sedemsto univerzitetnih ekip in vsaj pol ducata državnih komitejev. Razlog za zanimanje je prav Muskova pojava, kajti z iskreno človekoljubnostjo, ki jo izkazuje v energetiki in aeronavtiki, in uspešnodrznimi zamislimi si je možak pridobil svetovno zaupanje.



V ravni in prostrani arabski puščavi si ni težko predstavljati inštalacije hyperloopa. Logistični in finančni podvig pa bo kaj takega uresničiti v Evropi in ZDA.

Tehnologija za hiperzanko še ni dorečena, saj šele gradijo dvoje nekajkilometrskih testnih prog. Načeloma naj bi vagončki magnetno lebdeli in brez trenja ter zračnega upora presegli hitrost zvoka, ki je od oka 1200 na uro. Sončne celice na ceveh bi pri tem sistemu zagotavljale popolno samostojnost oziroma celo ustvarjale presežek elektrike. Prvo študijo so izdelali za 600-kilometrsko relacijo Los Angeles – San Francisco z obetom 35-minutne vožnje in 6-milijardnega stroška. Temu so sledili interesi z vseh koncev sveta: Sydney – Melbourne, Pariz – Amsterdam, Toronto – Montreal, Mumbaj – Delhi, pa čak i hajperlup bratstva i jedinstva od Vardara do Triglava. (Slednjega je seveda projektirala že jugoslovanska vesoljska agencija za časa Tita, nakar so šli dinarji raje v posel stoletja, yugo koral.) Najbolj resni med vsemi pa sta dve trasi, sicer kratki, a zaradi tega toliko bolj primerni za eksperiment. Prvi hyperloop bo baje tekel med Dubajem in Abu Dhabijem z naknadnim podaljškom do Dohe in Riada, saj je Arabce napredna ideja čisto prevzela. Nadvse zainteresirana je takisto slovaška vlada, ki si želi z vakuumsko tubo povezati Bratislavo z Dunajem in Brnom.

Čeprav ima premikalna metoda veliko skeptikov, ki opozarjajo na varnost, gromozanske stroške za vzpostavitev nove infrastrukture, potencialno slab potniški občutek in težave s temperaturnim raztezanjem ogrodja, jo kanijo vpletena podjetja udejanjiti kmalu po letu 2020. Pri tem gre seveda za ljudsko sredstvo s sloganom 'letalska hitrost za ceno avtobusa', ne za petičen transport nalik supersonikom. Resda zveni nekam naivno oziroma prelepo, toda glede na vložene cekine in vpletenost zelo pametnih ljudi nekaj iz tega že bo. Itak je dobrodošla vsakršna nova tehnologija, ki bo optimizirala premikanje, naj bo to drugi tir, hyperloop ali avtonomni cestni promet. Ljudem namreč daje nekaj, česar se ne da ne kupiti ne nadoknaditi: čas. Tega Zemljani na žalost vse preveč porabljamo prav na poti. Londonski avtomobilisti menda zaradi stanja v gneči na leto vržejo proč sto eno uro, medtem ko avionski potniki znotraj iste celine za pot porabijo še enkrat toliko, kot traja letalski polet. Napredek pa tak.

David Tomšič



Starcraft dobiva pomlajen obraz
Kmalu ne bo več treba zreti grobo pikslastih marincev, če bomo hoteli igrati izvirni Starcraft z dodatkom Brood Wars, kajti Blizzard bo še pred poletjem izdal prenovljeno inačico Remastered. Spričo legendarnosti igre so se je lotili nadvse previdno in za mnenje povprašali vse od moderjev do korejskih projev. Grafični pogon bo tako ostal isti ploski in ne 3D od dvojke, le da bo podoba finejša in zmogla ločljivosti do 4K. In sicer tako v starem razmerju 4 : 3 kot modernih širokozaslonskih. Obenem bo zorni kot ostal nespremenjen, še posebno pa vsi prijemi iz verzije 1.16 – vkup z večino hroščev, ki so skozi leta postali del igre! Med frišnimi rečmi bo le nekaj orodij, kot je prerazporeditev tipk. Hkrati so Viharniki nostalgike razveselili še tako, da so originalni, 'ta grdi' paket Stacraft + Brood Wars dali na splet zastonj. V multiju bodo lahko imetniki obeh inačic igrali skupaj. Izvirni špil ima še vedno čar in živahno spletno skupnost širom oble, čeprav v e-športu ni več v ospredju.

Igre na filmskem festivalu Tribeca
Tribeca ni mesto, ampak soseska v New Yorku, kjer od začetka dvatisočih letno prirejajo odmeven filmski festival. Tja izdelke v glavnem prijavljajo neodvisni in umetniški avtorji, tako da je poudarek na manj spektakularnih in bolj zgodbenih izdelkih, tudi dokumentarcih. V tako okolje bodo letos koncem aprila resneje postavili videoigre, ki so na festivalu prisotne že dolgo, od prve 'uprizoritve' detektivke LA Noire. Tribeca Games Festival bo ločena dvodnevna prireditev s 30-dolarsko dnevno vstopnico, kjer bodo o izkušnjah in poti naprej govorili Hideo Kojima (Metal Gear), Ken Levine (Bioshock) ter Sam Lake (Max Payne). Nagradili bodo najboljše neodvisnice lanskega leta, secirali interaktivno pripovedovanje v Firewatchu, vpogledali nordijsko mitologijo v Banner Sagi in omogočili igranje Telltalovih Guardians of the Galaxy v obliki crowd play, kjer množica odloča o izbirah v dialogih in s tem o izbrani poti naprej.

Največje nepresenečenje: Destiny 2
Osmega septembra torej pride špil, katerega izid je bil tako samoumeven kot tisti naslednjega Call of Dutyja. Bungiejeva mmojska prvoosebna streljačina bo tokrat zaobjela tako PS4 in XBO kot PC, za katerega enica po čudni logiki ni marala. O vsebini žal ni znanega še ničesar obsežno konkretnega, le to, da bodo planeti, po katerih se bomo streljali z drugimi igralci, večji in kompleksnejši. Zgodba se bo navezala na enico, iz katere itak visi kup nerazrešenosti, in like bo moč do neke mere prenesti v nadaljevanje. Šušlja se od novih podpoklicih, DLC naj bi najprej prihajal na playstation, poleti bo zaprta beta in največjim norcem že tržijo zbirateljsko edicijo, ki bo za 250 evrov vsebovala ruzak ter USB-pomnilnik na sončno moč. Itak, kajti v vesolju ta posebej dobro deluje.



Namizniška kavopivnica

Videoigre, Facebook in drugi elementi sodobnega digitalnega vsakdana so dodobra zavrli družabno igranje. Toda čeprav nikoli več ne bo, kot je bilo, področje po desetletjih stagnacije v zadnjem času vseeno doživlja preporod. Igralci se vračajo in na policah je nemalo kakovostnih izdelkov. Uspešnost je zaznati tudi v naših koncih, kjer je velik promotor te zabavne dejavnosti društvo Igrolog. Ljudje ne kupujejo le otroških oziroma družinskih naslovov v veleblagovnicah, marveč takisto trdojedrne igre za pol stotaka, ki jih držijo specializirane štacune tipa Črna luknja in To je to. Na krilih tega vetra je podjetna trojica iz namizniške skupnosti v ljubljanski Župančičevi jami, par minut od kolodvora, otvorila prav poseben lokal Dobra poteza. Njegova draž oziroma edinstvenost je ducat polic s pestrim naborom namiznic, ki jih lahko obiskovalci zaigrajo poleg kave ali butičnega piva. Knjižnica vsebuje več kot dvesto škatel vseh kalibrov in za vse okuse.

Teh zajetnih škatel iz ameriške in evropske namizniške šole je v Dobri potezi nebroj in zabavna sta že samo brskanje po njihovi pestri vsebini ter divljenje nad privlačno ilustriranimi ploščami.
Cena za možnost celodnevne zabave je načeloma dva evra, vendar do nadaljnjega za igranje sámo ne kanijo računati. Ob tem je še pijača poceni, izredno dodano vrednost pa predstavljajo stalno prisotni razlagalci pravil. Upamo, da se jim ob taki človekoljubnosti poslovni načrt ne izjalovi, saj je ustanova pozdrava vredna. Ne le zaradi družabnega igranja, temveč nudi odlično možnost za preizkus pred nakupom. V nobeni trgovini namreč ni mogoče namiznic niti odpreti, kamoli jih ob strokovnem vodstvu doživeti. Zaenkrat iger v kavarni ni mogoče kupiti, vendar lastniki razmišljajo v tej smeri. Ravno tako obljubljajo tematske dneve, recimo D&Dja in Magica. Joker zatorej pravi, da je Dobra poteza obvezen obisk za slehernega bralca. Tam se z naključneži vojskuj z ličnimi modelčki v X-Wingu ali z deco išči slikovne asociacije v Dixitu. Če ne najdeš zabave zase, si kisla kumara!



Dobra poteza je kavarna / pivnica z normalnimi cenami in možnostjo kakovostnega spoznavanja namiznih iger. Imajo tudi torte, grickalice in wi-fi.



Igrati se mora in more vse spolovje in starovje. Špili so od 4+ dalje: activity, Scrabble, šah ali pa fantastične zaguljenke, ki zaposlijo omizje za cel večer.

V ponudbi je mnogo priložnostnih, hitro osvojljivih družabnic za staro in mlado, ki segajo od kart, spretnostnih izzivov in miselnic do standardnih špilov s ploščami vseh sort. Starošolci morejo odigrati partijo šaha (celo v tri), mikado ali domine, na voljo so vse razširitve za Catan, najbolj poželjiva pa je stalaža z resnimi igrami, tistimi, ki zahtevajo predanost in več ur. Te so najboljši pokazatelj naprednosti področja, saj dosegajo kompleksnost računalniških iger, pri čemer so zavoljo privzete večigralske komponente že v osnovi bolj privlačne. Netrunner denimo pomeri hekerja proti korporaciji, Game of Thrones v tekmi za ajzentron za vsaj štiri ure zaposli šest povzpetnikov, v Arkham Horrorju štirje sodelujejo v zapiranju temnih portalov, prav tako sodelovalna zoper aliene je Xcom, ki terja še tablično aplikacijo za generiranje misij ...



Ena največjih škatel je tista od igre Blood Rage, v kateri štirje vikinški klani iščejo poslednjo slavo pred ragnarokom. Spopad traja poldrugo uro.

Na valu suvajočih oblačil

Jopiči s povratnim odzivom, ki človeka fizično ruknejo v tisti del telesa, kamor stakne brco ali strel, niso novosti. O njih vsake toliko poročamo s sejmov, kjer so kurioziteta na kakšnem odmaknjenem štantu. Za razliko od smell blasterjev, ventilatorjev in drugih bizarnih ojačevalnikov igrarske izkušnje so sem in tja beležili celo uspehe, kajti enega prvih, auro interactor (brezrokavnik z vdelanim subwooferjem) iz devetdesetih, so prodali štiristo tisoč kosov! Od tedaj se jih je zvrstilo še nekaj, denimo 3RD space vest. Toda nikoli jih ni za svoje vzela katera od večjih firm, zato so vselej ostajali na obrobju. Nova priložnost zanje uteg-



Nadet KOR-FX je videti kot vojaški jopič, nalašč za akcijo v Call of Dutyju. V stresanje prevaja zvok iz igre, zato gre brezžični dongle v avdioizhod.



Enako kot naočniki mora biti hardlight VR na kablu. A z udobjem so se trudili in obleka naj bi 'dihala', da se pri daljših mahalnih seansah ne bi potili.

ne biti prodor navidezne resničnosti. Tamkaj je celostni dražljaj virtualne okolice važnejši, obenem pa moraš za naprednejšo izkušnjo itak kolovratiti po sobi. Zato je dodatek odzivne, s tujko haptične obleke bolj smiseln kot pri sedenju.

V zadnjih letih se je pojavila kopica načinov čohanja telesa, ki segajo od osnovnih do precej vesoljskih. Na prvem koncu sta KOR-FX in subpac, preprosti naramni zadevščini, ki telo suvata s tresenjem in zvočniki. S tem krepita zvočno kuliso igre in jo prenašata v čutni spekter. Pozicioniranje dražljajev je uborno, saj ima KOR-FX zgolj dva odzivnika pri vsaki rami. Subpac je celo bolj tržen v smeri didžejevstva oziroma naveze s poslušanjem muzike. Prek spleta ju je že moč dobiti: KOR-FX velja enega stotaka dolarjev, subpac tri. A tisto konkretnejše za VR-maherje bo hardlight VR suit, ki je prejšnji mesec slavil na Kickstarterju, in to v finalni inačici. Tvrdka Nullspace VR ga namreč razvija že dobra tri leta in skuša najti ravnotežje med ceno ter vernim žokanjem igralca v prave dele telesa. Hardlight ima šestnajst fizičnih udarjal, razporejenih po telesu in rokah, ki delujejo na podobnem principu kot vibriranje v fonih. Obenem zaznava položaj v prostoru, predvsem pa se firma trudi pritegniti razvijalce iger. Trenutno je podprtih petnajst naslovov, še deset se jih za obleko prilagaja. Ko naj bi septembra dospela, bo koštala 500 dolarjev.

Da je razmerje med ambicijami in ceno važno, so boleče izkusili pri mnogo bolj daljnosežnem projektu teslasuit. Njihov predlog je bila obleka za celotno telo iz pametne tkanine. Vanjo je bilo všitih dvainpetdeset virov draženja na osnovi elektrostimulacije, s katero bi poleg občutka dotika lahko ponazarjali toploto. Zaradi tega je v Kickstarterjevem predlogu iz lanskega leta stala skorajda jurja evrov, kar ni prepričalo dovolj ljudi. Trenutno firma projekt preobraža, zaprmej v nekaj bolj dosegljivega. A pazi, tu se dogajanje ne ustavi! Severnoameriško podjetje AxonVR snuje haptX, združek odzivne obleke in še eksoskeleta, ki meji na holodeck. Tudi njihovo oblačilo bi bilo iz pametne tkanine, le da bi dražljaje prenašalo z mikrofluidnimi poganjali. Eksoskelet bi bil vpet v nosilno postajo in uporabnik bi z njim pravzaprav hodil po zraku. Ideja je še zelo v oblakih, kajti reč zazdaj ni pokukala iz laboratorija. Je pa firma v preteklih mesecih pri investitorjih nabrala lep pehar milijončkov, tako da o haptXu verjetno nismo slišali zadnje.



Če haptX kdajkoli ugleda luč sveta, ne bo produkt za v dnevno sobo. Morda bo okoli takšnih naprav vzniknila nova generacija arkadnih igralnic?

PewDiePie v nemilosti

Blontni Šved Felix 'PewDiePie' Kjellberg, najuspešnejši youtuber vseh časov in enfant terrible spletne generacije, se je konec zime znašel v škripcih. Odpovedala sta se mu tako Disney, ki je bil njegov soproducent preko podjetja Maker Studios, kot sam YouTube. Vzrok je bila deveterica spornih videov, v katerih Pewds uporablja rasistične rečenice in nacistično ikonografijo. Kravatarje je najbolj razhudilo, da je dvema Indijcema plačal za to, da sta plesala z napisom 'death to all Jews' nad glavo. Občutljivi Disney takšnega početja kajpak ni mogel sprejeti. Sedil je še YT, ki je ukinil Felixov spletni šov Scare PewDiePie na plačljivem servisu YouTube Red in obenem možakarja vrgel z oglaševalskega seznama Google Preferred. Šved je tako v nekaj dneh praktično izgubil milijone evrov. Hkrati ga je vidnejše časopisje ožigosalo za rasista in antisemita, kar je za nekoga, ki skuša izoblikovati širokomedijsko persono, resen problem.



Felix menda ni verjel, da bosta Indijca res dvignila napis. Po njunih besedah pravzaprav ne znata angleško in nista vedela, kaj na njem piše.

V naslednjih tednih je Pewdsu v bran stopila množica sorodnih youtuberjev in spletnih komentatorjev, ki so opozorili, da so takšne obtožbe prenapihnjene in neupravičene. Kjellberg v videih nikdar ni bil odkrito rasističen ali protižidovski – nasprotno, sodeloval je pri mnogih dobrodelnih akcijah za zmanjševanje družbene neenakosti. Avtorji pri Journalu so detajle vzeli iz konteksta in jih predstavili krivično, kar smrdi po usklajenem napadu na posameznika, ki je v zadnjem času rad kritiziral množične medije. Po drugi plati pa je Felix postal žrtev lastnega otročjega načina satire, saj ni dvoma, da je bilo njegovo ravnanje skrajno neposrečeno in neokusno, četudi je naci retoriko uporabljal le za hec. Sam pravi, da je skušal v videu zgolj izpostaviti bizarno dejstvo, v kaj vse lahko človeka prepričaš za pet dolarjev. Toda delati komedijo, kjer se delaš norca iz vere ali socialnih razlik, ni enostavno, in Šved je tu pogrnil na izpitu iz tankočutnosti. Sporne posnetke je izbrisal in se opravičil vsem, ki jih je užalil. Toda hkrati se je trdno postavil za svojo pravico do te sorte humorja. Izstop velikih producentskih imen ga je, kot pravi, 'osvobodil', saj ima dovolj drugih sponzorjev. Polemika ni zadala nikakršnega udarca njegovi priljubljenosti, kajti število naročnikov na njegov kanal raste naprej in je preseglo 54 milijonov. Zato bržčas o zagati še nismo slišali zadnje besede.

Lego kocke bodo odslej krasile še stene in strop
Najbolj odmevna vest preteklega meseca in za marsikoga kar izum leta je legotrak južnoafriške firme Nimuno Loops. To je plastičen selotejp z dvema linijama poznanih čepkov, združljivih z legom in drugimi posnemovalskimi zidaki. Doslej je bilo pritrjevanje priljubljenih kock in stričkov možno samo na legoplošče oziroma z uporabo 'Kragla'. S tem samolepilnim, stržljivim in upogljivim trakom pa bo s kockami moč okičiti čisto vse, od frižiderja do mobitela. Par industrijskih oblikovalcev je idejo objavilo na množicarskem portalu Indiegogo s ciljem 8000 dolarjev, nakar so v desetih dneh nafehtali skoraj poldrugi milijon! Z dobavo bodo pričeli poleti, pri čemer dva metra traku stane okoli 13 evrov, na razpolago pa bo v več barvah. Gre za sveto preproščino, katere edini čudež je, da si je ni kdo izmislil že pred desetletji. Recimo sam Lego. Danci na izdelek niso dali komentarja, patent do ustroja kock pa jim je itak potekel.



Več podrobnosti o naslednjem filmu z Laro
Mislimo seveda na Laro Croft, neustrašno plemiško arheologinjo, ki raje, kot da bi s penzelnom čistila spodnje čeljusti ogoljenih lobanj, strelja tiranozavre po podzemnih kavernah in rešuje uganke z rinjenjem zabojev. Ali, v novih inačicah Tomb Raiderjev, po gozdu lovi srnjad, se trese v mrazu in tepežka kanibale. Vsaj v igrah, kajti od zadnjega filma z njo je minilo že kar nekaj časa. Naslednji pride 28. marca 2018 in v njem ne bo Angelce, ki jo je zob časa fino ogrizel, temveč jo bo nasledila manj prsata švedska mladenka Alicia Vikander, robotka iz Ex Machine. Časi so se pač spremenili in lady Croft ni več toliko sekssimbol iz moških revij kot svetilnik femistične samostojnosti. V prelomu z zgodovino Lara ne bo privilegirana modrokrvnica z graščino, temveč 21-letnica, ki se v Londonu preživlja kot motociklistična kurirka, namesto da bi furala poslovni imperij izginulega očeta. Travma glede njegove izgube je tako velika, da ga gre punca iskat na otok blizu Japonske, kar bo seveda terjalo nemalo preživetvenih spretnosti. In bržda občasno razkritje atletskega side booba.



Samsungove mobinovosti

Prejšnji mesec smo še pred uradno najavo uspeli pravilno označiti mobilnik samsung S8, ki s ceno 820 za 5,8-palčni displej oziroma 920 evrov za 6,2-palčni v prodajalne dospe 29. aprila. Obe varianti sta zaradi skorajšnje brezrobnosti manjši od lanskih modelov in z zaobljenimi ekranskimi vogali v živo delujeta hotno kot že lep čas noben telefon. K privlačnosti dodatno pripomore povišano razmerje slike 9 proti 18,5, spričo česar razločljivost znaša 1440 x 2960. Bolje za video, bolje za delo, pravijo Korejci. Fizičnih pročelnih gumbov ni več, bralnik odtisa je na zadnji strani in spredaj je dodatna kamera za identificiranje s šarenico. HDR, vodotesnost, štirje gigabajti ramnikov in 2,3 gigaherci osemjedrnika exynos 9 so serijski, medtem ko bo Samsungov govorni pomočnik Bixby zaenkrat znal samo amerikansko. V času branja lahko aparat že pošlataš v prodajalnih, o uporabnosti pa prihodnji mesec.



Dex je stojalce na levi, na katerega položiš S8, povežeš zaslon in žični ali brezžični vnašalki, nakar si direktorsko opravilen. Praktično za na teren.

Še nepopisana Samsungova noviteta je dodatna komponenta dex. To je 150-evrski vmesnik za tipkovnico, miš in HDMI, ki mobilnik spremeni v uporabno prenosno računalo. Samsung je prilagodil sistem, tako da Android na velikem ekranu izpade čisto všečno. Osnovne aplikacije je moč zaganjati v oknih ali od roba do roba in deluje alt-tab, igrovje pa v hitrem preizkusu ne baš. Namembnost onegaja je v prvi vrsti poslovna, torej tipkanje in podobno. Domačinski zabavi bo po drugi plati namenjen novi, črni gear VR (130 evrov), katerega pridobitev je mahalni krmilnik. Smo ga preizkusili s streljanjem zombijev Drop Dead in sestavljanjem avtomobilskega modelčka – v obeh početjih se je reč izkazala zadovoljivo. Še tretji periferni element za S8 je nova 360-stopinjska kamera, ki se od lanske krogle razlikuje po bolj kompaktni, samostoječi obliki. Sferični posnetki bodo zato imeli lepši šiv in nič sence, nenavadno pa je, da so znižali razločnost fotk s 30 megapik na 15. Največja pridobitev onegaja bo oddajanje v živo, denimo s koncerta. 250 evrov, pa roka!



Novi gear VR z gibalnim kontrolerjem je črn. Deluje tudi z S7. Isto velja tudi za obkrožujočo kamerico. Te napravice delajo zanimive posnetke.

Kino dol, kino gor

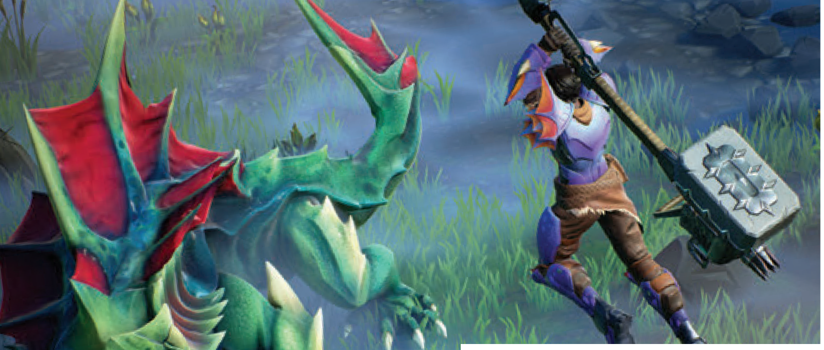
Slovenskim distributerjem filmov in lastnikom kinematografov se sicer ne smeji, a jim ne gre tako slabo, da bi morali vsevdilj jadikovati. Lansko leto je bilo po izkupičku in številu gledalcev solidno. Domača komedija Pr'Hostar je nabrala 180.000 gledalcev, čez sto tisoč buljivcev je seglo še Skrivno življenje hišnih ljubljenčkov, ostali med prvo deseterico pa kažejo, da naša publika čisla predvsem sinhronizirane risanke (Ledena doba, Alvin, Kung Fu Panda, Troli, Jezni tiči) in romantične ter prizadete komedije (Planet samskih, Dojenček Bridget Jones, Dedek uide z vajeti). Presenetljivo je že na enajstem mestu prvi izdelek z 'našo' tematiko, odlični Deadpool, spodobno pa so se odrezali še Rogue One, Batman vs Superman in Warcraft. Ob v redu cifrah Kinodvora in festivala LIFFe, ki ciljata na naprednejšo produkcijo, prihodnost kina kljub poceni orjaškim televizorjem, torrentom in Netflixu pri nas nemara le ni tako črna.
Tudi po Evropi so trendi obrnjeni navzgor, saj je bil lanski obisk na krilih mnogih lokalnih uspešnic z 1,27 milijarde prodanih vstopnic najboljši po višku sredi minulega desetletja. Resneje dol so šli samo Angleži in Germani, opazno gor pa Francozi, Španci, Poljaki in Italijani, plus bližnji Rusi. Ti so prispevali k močno drugačni finančni sliki nekaterih blockbusterjev, ki so v Ameriki popušili. Tak je omenjeni Warcraft, ki je levji delež 400-milijonskega prihodka ustvaril na tujem. In ko čezlužni mediji poročajo o polomu aktualnega Ghost in the Shella, pozabljajo, da mu gre v inozemstvu precej bolje kot doma.



Warcraft, ki se nam je zdel neambiciozen, a simpatičen, je v Sloveniji nabral 22 tisoč gledalcev. Več kot marsikakšen mainstreamovski film.

Vseeno se Hollywood spopada s težavami. Ameriški kinotrg že leta stagnira pri okrog 1,3 milijarde prodanih vstopnic, pritok kitajskega snemalnega denarja, ki je zadnja leta botroval dosti spektakularnim koprodukcijam, pa zaradi spremenjene zakonodaje usiha. Zato studiji aktivno razmišljajo o novih prijemih, med katerimi se je med največjimi prijela ideja o hitrejšem odhodu novih filmov iz kina domov. Zdaj to največkrat traja tri mesece, odslej pa bi se novosti na fizičnih nosilcih in pretočnih servisih pojavile hitreje. Lastniki kin s tem niso zadovoljni, toda ker ne izkazujejo porasta dobička, nimajo ugodne pozicije za pogajanja. Skušajo si jo okrepiti s prijemi na področju ogledne izkušnje, kakršne velika večina doma ne more imeti. Na primer s tehnologijo HDR, taisto kot na domačih tevejih, ki poskrbi za živahnejše barve. Vendarle določeno moč kino še ima, zato lastniki platen lobirajo, da bi v zameno za hitrejši prihod novosti v dnevno sobo prejeli delež dobička od streamanja, ceno pa bi radi nastavili na 30 $. Za najem in ne lastništvo! To je dvakrat več od kinokarte v urbanih centrih in neprimerno dražje od današnje 3- do 5-dolarske običajne izposoje. S takimi idejami jim ne bo šlo nič bolje.


A FILM BY NACHO VIGALONDO
VELIKANKA
LAHKO JE SAMO REŠILA SVET
V KINU OD 20.4.2017.
2i FILM





DAUNTLESS Ena specifičnih igralskih izkušenj, za katero rabiš konzolo, je preganjanje ogromnih beštij v Capcomovi seriji Monster Hunter. S free to play sodelovalno igro Dauntless jo bomo uzrli na PCju in pretepali rogate zverine v serijah norih šefovskih spopadov. Druščina štirih bojevnikov, slayerjev, se bo zoperstavila pošastku in ga skušala mimo njegovih smrtonosnih specialk prikrajšati za kožuh. Posebni udarci, ki jih bomo delili iz klasičnega zahrbtnega pogleda, bodo najbolj odvisni od orožij, ki bodo ponujala raznolike stile bojevanja. Z izplenom bomo izdelovali kopico novih, dočim naj bi s pravimi denarci dobivali zgolj kozmetiko, zagotavljajo pri mladi hiši Phoenix Labs. Tamkaj so ljudje iz studiev Blizzard in Riot, zato ne preseneča, da bo podoba zelo risankasta. Obljubljajo tudi možnost samotarskega igranja! (ag) **Phoenix Labs za PC, konec leta**



MARIO KART 8 DELUXE Da naslednji veliki naslov, ki bo prispel na switch, ne bo povsem nov Mario Kart, temveč predelava osmice z wiija U, je seveda bedno. Prav tako ni kul, da bodo zanj računali polno ceno namesto znižane. Ipak je MK8 kupilo več kot pol lastnikov konzole in dosti posedovalcev je oziroma bo šlo na switch. S čim nameravajo Japonci osladkati grenko pilulo? V prvi vrsti z zagotovilom, da bo šlo za ultimativno inačico izvrstne arkadne dirjačine s skalno trdnimi 60 sličicami v sekundi in vsebino obeh dolpotegljivih paketov. To pomeni šestnajst dodatnih stez ob boku 32 osnovnih, kup svežih vozilc ter ekstra like. Čisto novih bo pet, med njimi zlati Mario, ki bo nagrada za končanje kampanje na najvišji težavnosti. Pri dirkanju bo moč s sabo nositi dva predmeta, dočim bodo novinci vključili varovanje pred zletom s ceste. Največja novost bo bojevalni modus z osmimi arenskimi prizorišči in petimi načini, od pokanja balonov do do ekipnega lova 'policistov' na 'lopove' z zapiranjem v celice in reševanjem iz njih. Poleg spletnega multija bo na razpolago lokalni za osem sodelujočih na enem switchu ali dvanajst na več konzolah, povezanih v mrežo. (sn) **Nintendo za switch, 28. aprila**





REND Preživetvenih špilov je v Steamovem early accessu več kot črvov v nagnitem zombijevem ksihtu, zato se razvijalci skušajo domisliti, kako jih razgibati. V novi hiši Frostkeep, kjer je dosti nekdanjih Blizzardovcev, so s krampom razdrli obstoječe žanre in iz koscev vkup sestavili Rend. To bo prvoosebnica s preživetvenimi temelji Arka, tremi podpornimi stebri iz World of Warcrafta in ostrešjem iz League of Legends. Bojno polje, kamor nas bodo vrgli gole in bose, si bodo delile tri frakcije igralcev, od katerih bomo eni nepovratno priključeni. Sleherna bo imela matično utrdbo, zgrajeno okoli magičnega kamna, divinity stona. Tega bo treba varovati z vsemi svojimi življenji, kajti če se ga bodo polastili sovragi, bomo poraženi. Pot do nadvlade bo dolga več tednov, če ne mesecev, saj bo treba tako sebe kot frakcijo pred naskokom tekmecev pošteno nadgraditi.

Sprva bo napredek tekel skozi rudarjenje, rokodelstvo, udomačevanje zverin in frpjsko napredovanje. Pozneje bodo igralci pogledali iz štartne doline in prišli v katakombe, ki jo bodo povezovale z dolinami ostalih dveh strani. Tam se bodo v napetih zasedah iz teme mikastili z drugimi živimi ljudmi. Za desert bo vmes nevtralna cona s šefovskimi kreaturami, ki jih bo treba napasti v stilu mmorpgjskih raidov. Obleganje utrdb bodo ob znanem času najprej začele nevtralne beštije, nad katere bo treba zbobnati na kup čimveč podanikov. Te zveri bodo iz tedna v teden močnejše, zato bo vojne slejkoprej konec – če ne pod sekiro igralcev, pa vsled krempljev računalniških monstrumov. Tako ne bo jajcanja v nedogled, marveč se bo ena partija zaključila in strežnik resetiral. Skratka, precej blizzardovski pristop uporabe obstoječih elementov; celo risani slog spominja na močno polepšan WoW. (ag) **Frostkeep Studios za PC, 2018**









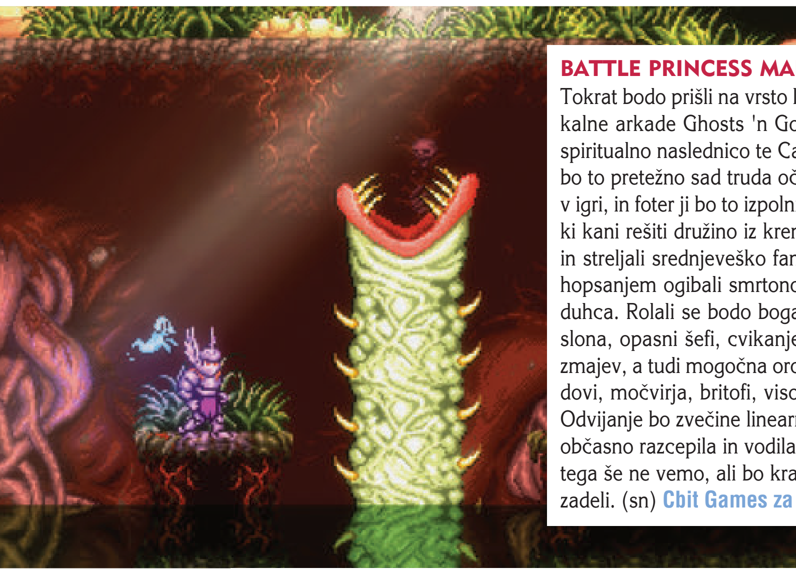


FRIDAY THE 13TH: THE GAME

Licenčna pobijalščina najstnikov z Jasonom-z-masko je tik pred izidom! V bistvu bi morala dospeti lani, a so se ji odločili dodati še samotarski način. V osnovi so si namreč zamislili tretjeosebni špil na liniji s sedmerico kričečih mladih dopustnikov nasproti enemu hrustu s sekiro, kavljem, palico ali čimerkoli že, samo da boli. Če ne bo imel pri roki ničesar, nič hudega, kajti na nebogljenem življu bo mogel izvajati pretepaške usmrtitve, ob katerih bi postalo slabo najboljšim hitmanom. Nagravžna pokončanja bodo zelo v ospredju in nekatera je zdizajniral Tom Savini, ki je naredil masko v petkastih filmih. Fantetom in punčetom bomo trli vse mogoče dele teles, jih pribijali na drevesa, pritrjevali drogove nanje, jih sekljali v različnih zaporedjih in oblikah ter ponekod zvito izkoristili okoliško opremo. Veste, kaj vse se da napraviti z vitlom, čolnom, bencinskim motorjem in vedrom? Skupinsko bežanje pred neustavljivim morilcem ne bo čista kopija sorodnega Dead by Daylighta, saj bo dopustniško prizorišče obsežnejše in bodo imeli preživeli dosti načinov za reševanje riti. Večina jih bo sledila filmskemu izročilu, na primer beg s čolnom čez jezero ali popravilo avta. Seveda bo imel grozovitež lastne trike, od cvikanja telefonskih žic do zapahovanja vrat in nastavljanja pasti pod odprta okna, hihi. V enoigralstvu bodo špilavce nadomestili boti, dogajanje pa naj bi popestrili predvsem z več prizorišči. Upamo, da se ne bo vse dogajalo le okoli bajte kampa ob Kristalnem jezeru. Jasonova mati ne bo igralen lik, bomo pa mogli ob oltarčku z njeno mumificirano glavo prižgati svečko in podoživljati trenutke, ko smo nekega blontneža trikrat s sekiro v koleno, mu iztrgali čeljust in ga obesili na električni drog. (ag) **Gun Media za PC, PS4 in XBO, poleti**









BATTLE PRINCESS MADELYN Pogrešanje dobrih starih dni ne ujenja. Tokrat bodo prišli na vrsto ljubitelji ultrazajebane avtomatno-konzolne skakalne arkade Ghosts 'n Goblins, ki so na Kickstarterju že nadsfinancirali spiritualno naslednico te Capcomove klasike. Uspeh je prišel tudi zato, ker bo to pretežno sad truda očeta punčke Madelyn, ki si je zaželela, da bi bila v igri, in foter ji bo to izpolnil. Iiiii, kako lepo! V vlogi hrabre mlade vitezinje, ki kani rešiti družino iz krempljev zlega vešča, bomo tekli v desno, garbali in streljali srednjeveško fantazijske sovrage. Takisto se bomo s preciznim hopsanjem ogibali smrtonosnim oviram in se zanašali na pomoč pasjega duhca. Rolali se bodo bogata pikslasta grafika, večplastno pomikanje zaslona, opasni šefi, cvikanje pred masovnimi napadi raznih zombakljev in zmajev, a tudi mogočna orožja v slogu pravega curka ognjenih krogel, gradovi, močvirja, britofi, visoka težavnost in sploh vse, kar spada v G'n'G. Odvijanje bo zvečine linearno, tako da to ne bo metroidvania, se pa bo pot občasno razcepila in vodila do več koncev ter zaobjela skrite nivoje. Samo tega še ne vemo, ali bo kraljična naokoli tekala v gatah, ko jo bodo capini zadeli. (sn) **Cbit Games za PC, PS4, XBO, SW, wii U in vito, letos**

STRAFE Kdor rad gazi po pikslastih črevih, slinasto pričakuje prvoosebno simulacijo izdelave kockastih krvavic Strafe. Špil bo slog dumačine prignal do komičnih proporcev, saj bodo zverine pod zadetki nabojev in raket gejzirsko brizgale rdečino. Oziroma zelenilo, če bo šlo za aliene. Gibanje bo sila brzinsko, da bo naša sposobost strafanja (pomikanja v stran) prignana do meja, ko se nam bodo v fris usuvale horde zlikovcev. To bo glavni smisel, saj špil ne bo imel neke pametne štorije. Stopnje se bodo vsakič sestavile naključno in se poselile s samosvojimi nasprotniki. Izbrali si bomo eno od treh osnovnih orožij (Puška, brzostrelka, railgun) in gasa. Vmes bo moč pobirati druge odpuljene pihalnike, od plamenometalcev do bljuvalnikov črnih lukenj, a ti bodo imeli omejeno količino streliva. No, še vedno dovolj, da bo sedeminštirideset beštij ob glavo. Hkrati. (ag) **Devolver Digital za PC, 9. maja**









MAGES OF MYSTRALIA Dosti je domišljijskih svetov, v katerih so vešči preganjani, namesto da bi se živelj grel ob njihovem ognju. Kraljevina špila Mages of Mystralia je eden takih in ko mlado ženšče Zia pogrunta, da je nadarjena coprnica, mora v izgnanstvo iskat svojo usodo. Ki jo bo odkrila po tem, ko bo scvrla za petdeset temnic pošastkov, kajti tole bo luštna izometrična fantazijska akcijada v stilu Diabla, z raziskovalnim ščepcem Zelde. Na površju se ne sliši nič posebnega, toda! Nad štorijo bdi Ed Greenwood, ki je zgradil svet Forgotten Realms! Igralno bo imela Zia v rokavu dosti urokov, ki jih bo moč za nameček napredno sestavljati, kar bo poglaviten čar špila. V globinah neč bomo odkrivali rune za vse mogoče lastnosti čiračar, od dosega do smeri, rabljenega elementa in specialnih učinkov, kot je dezoirentiranje beštij ali uklepanje v led. Nakar bomo zacoprali ognjeno nevihto, ki bo pobila vse živo in nam poleg skuhala kosilo. (ag) **Borealys Games za PC, še pred poletjem**



WARTILE Ob uzretju umetelno napravljenih bojišč v strategiji Wartile bi najprej pomislili, da bo šlo za potezno strategijo, kajti zasneženi gorski prelazi in pristaniške utrdbe bodo narejeni iz šestkotnikov. Toda špil bo v resnici realnočasovka, saj bomo figurice vojščakov pomikali hitroprstno, da se bomo prilagodili formaciji nasprotnika. Nato bodo naši vikingi samodejno zamahovali po sovragih na sosednjih poljih in glave se bodo kotalile. V bitke bomo peljali manjšo četico vrlih bojevnikov, druščina pa se bo skozi igro krepila tako številčno kot v kvaliteti. Može bomo opremljali z boljšimi orožji in za nameček bo moč s sabo vzeti še pokec kart s specialkami ter božanskimi uroki. Ti bodo znali hipoma obrniti situacijo, ko bo Odin z neba upepelil nasprotnike s strelami. Za štart bomo deležnih dveh kampanj in seveda dvobojev na liniji. (ag) **Playwood Project za PC, jeseni**





SHADOWBREAK Blagovna znamka Tom Clancy, ki v imenu umrlega pisatelja krije tako strateške kot strelske igre in arkadne simulacije letenja, prvič prihaja na mobilije v obliki posebej zanje razvitega špila. To bo nenavaden, ciljni platformi prilagojen in verjetno učinkovit združek prvosebnega streljanja ter taktične strategije. Nasprotna si poveljnika, človeka s spleta, bosta v vlogi ostrostrelcev zasedla položaja na vsak svojem koncu bojne arene, na primer ploščadi med stanovanjskimi bloki. Enote različnih vrst, od bazukarjev do navadnih prahovcev, bodo samodejno napredovale po dveh stezah in se skušale prebiti do sovražne baze na drugem koncu arene. Pri njihovem odstranjevanju bomo aktivno udeleženi, saj jih bomo skušali karseda hitro in precizno odstranjevati s polbožjo snajpersko puško. Počili bomo lahko tudi nasprotnega komandanta in tako pridobili dragocene sekunde za svoj odred, ki ga bomo sestavili sami. Šicanje bo enostavno in igr(ic)a bo primerna za nekajminutne adrenalinske obračune, ob zastonjskosti pa kanijo služiti z računanjem za opremo borca. Škoda, da je Blizzard že zasedel ime Overwatch, ker bi bilo kot nalašč! (sn) **Ubisoft za Android in iOS, kmalu**



HUNTDOWN Ne glede na ves napredek 3D-grafike starinske šestnajstbitne, od strani zrte arkade nikakor ne izumirajo. Huntdown bo pomagal ohranjati izročilo časov, ko so v pikslastih zubljih izginjale horde zlih podanikov. Pripovedno bo šel v smeri kultnega filma The Warriors. Ulice mesta Mayhem so prevzele tolpe, ki jih bo treba bontona naučiti s palico in puško. Igrali bomo samostojno ali v dvoje in postrelili grmado tolovajev ter boksnili v zobe še njihove vodje. Prizorišča ne bodo imela globine kot v Double Dragonih in bodo klasična v stilu Contre. Zato bo važno skakanje, veliko pa bomo pred molotovkami in izstrelki tudi počepali za zakloni. A te bo moč razmontirati, zato skrivanja ne bo in bosta brzostrelka na eni strani ter boksar na drugi stalno prepevala. (ag) **Coffee Stain za PC, PS4, XBO in SW, jeseni**






BIL JE ZAPOR. NASTALA JE SKUPNOST.
9 NOVIH EPIZOD
Beg iz zapora
PREMIERA
OD 6. APRILA
VSAK ČETRTEK OB 22:00
FIRST ON
FOX
www.foxtv.si
PRISON BREAK TM & © 2017 Fox and its related entities. All rights reserved.

Poželjivi parki

Raje kot simulacije lunaparkov ima **LordFebo** spektakularna zabavišča v živo, zato se veseli troje najavljenih. Žal nobeden od njih ne bo v Vrdlovcih.





Avatarjev svet ne bo vrteče-tobogansko zabavišče, marveč doživetje nalik safariju. Pandorska botanika bo zaradi mešanja zaresnega bilja z naprednimi umetnimi materiali, dovršeno osvetlitvijo in robotiko videti docela avtentična. K izkušnji bodo doprinesla tudi tla, kjer se bodo sledi obiskovalcev svetile.

MALA PANDORA

Film Avatar je sicer v lasti studia Fox in Cameronove produkcijske hiše Lightstorm, toda vesoljščina je tako pritegnila Disneyjevega predsednika Boba Igerja, da je kmalu po štartu osebno pristopil k filmotvorcu in predočil zamisel o vključitvi bajnega scenarija v Miškine tematske parke. Beseda je dala besedo in leta 2014 so v floridskem Animal Kingdomu, enem od številnih krajev tamkajšnjega Disney Worlda, zastavili temelje za Pandoro na Zemlji. Živalsko kraljestvo sicer temelji na tosvetnem, stvarnem živalstvu, a ima poleg žive favne mnogo umetnih atrakcij, od premikajočih se dinozavrov naprej. V ta sklop sodi tudi The World of Avatar, pet hektarov veliko novo območje, kjer bodo obiskovalci od prihodnjega meseca dalje spoznali fantastičen ekosistem lune Pandora. Nevarnosti sulic in čekanov pri tem ne bo, kajti scenarij je postavljen stoletje po filmu, ko smo ljudje začuda prijatelji z modrimi Na'viji in njihov svet postane priljubljena ekoturistična destinacija.

Središče bo lebdeča gora, pri kateri so uporabili optično prevaro oziroma vsiljeno perspektivo, ki 50-metrsko strukturo naredi mnogo večjo. Pod njo se razprostira s platna poznan pragozd, poln čudovitih barv in biolumiscentnega rastja. Zavoljo mešanja naravnih in animatronskih umetnih rastlin, ki se bodo gibalno in svetilno odzivale na bližino, ter celo ožarjenih tal, kjer bodo stopale noge, bo menda vse skupaj delovalo izredno verodostojno. Zlasti ko bodo zrak napolnila svetleča meduzasta semena z drevesa duš in se bodo iz podrastja prikazale številne šestnožne živali. Po zagotovilih snovalcev bo umetelna Pandora izkoristila vso dosegljivo robotiko in optične trike, zavoljo česar je celoten projekt vreden skoraj pol milijarde dolarjev. Vrhunec bo obisk na'vijske vasi, prikaz njihovega sodelovanja z naravo in uživanje v bobnarskem koncertu. Eywa bo kajpakda vseprisotna.

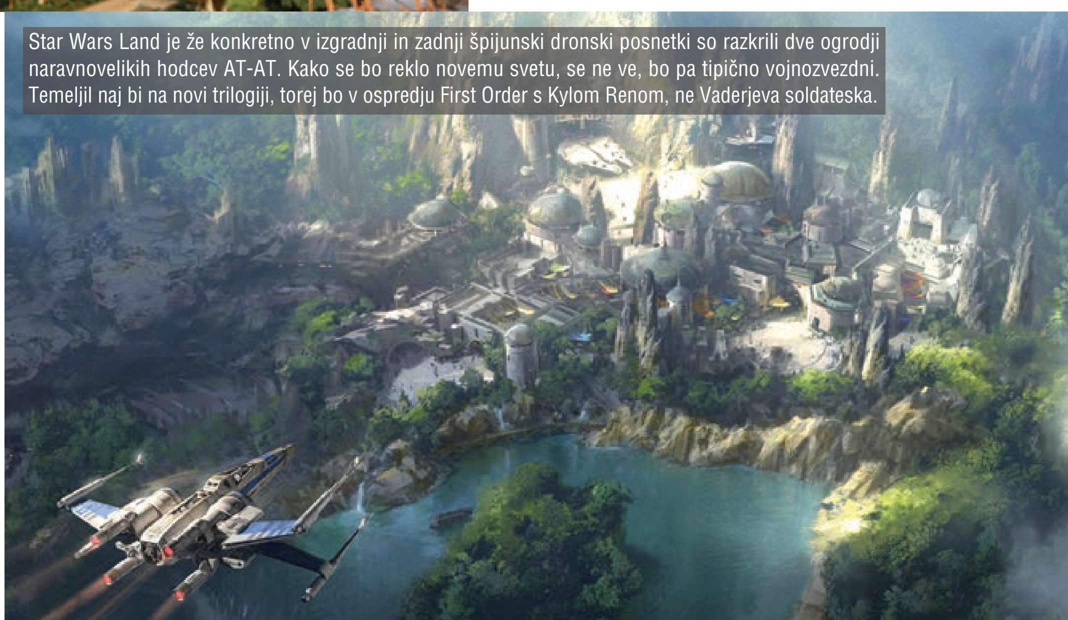
Celotno doživetje bo temeljilo na vidno-slušni izkušnji, bodisi peš bodisi z rečnega čolna. Ringlšpilov in smrtnih vlakcev namreč ne bo, saj ne gre za take vrste park. Bo pa svojevrstno adrenalinsko izkušnjo nudilo navideznoresničnostno letanje s krilatimi bitji med lebdečimi skalami. Ker Cameron potrjeno dela na štirih nadaljevanjih Avatarja, se bo ozemlje sčasoma razširilo s tematikami iz novih filmov. Prvega, podvodnega z letnikom 2019 bodo pričeli snemati letos. Kajpakda ne bo šlo brez poslovnega modela 'exit through the gift shop' in baje bo štacuna s pandorskimi spominki dogodivščina že sama po sebi. Kdor se podaja na Florido, naj si to atrakcijo le zacahna. Rahla težava je edino, da je v tistem okraju vsaj pol ducata parkov, od štirih Disneyjevih do Sea Worlda, in vsak od njih zahteva en dan ter košta stotaka plus še pol toliko za glodež in pijež.



James Cameron (desno) je pri World of Avatar aktivno sodeloval in postregel z mnogimi skicami ter idejami, ki jih v fimu niso uporabili.

VOJNOZVEZDNA DEŽELA

Kljub ambicioznosti pandorski zoološki vrt očitno ne bo najdražja širitev Disneyjeve ponudbe. Še več bo stal Star Wars Land, ki ga na šestih hektarih štukajo kalifornijskemu Disneylandu in floridskemu Hollywood Studios. Čeprav so beli vojaki, sablje na laser in x-krilateži zastopani že v nekaterih Miškinih zabaviščih ter v Legolandih, bo napovedana vojno-



Star Wars Land je že konkretno v izgradnji in zadnji špijunski dronski posnetki so razkrili dve ogrodji naravnovelikih hodcev AT-AT. Kako se bo reklo novemu svetu, se ne ve, bo pa tipično vojnozvezdni. Temeljil naj bi na novi trilogiji, torej bo v ospredju First Order s Kylom Renom, ne Vaderjeva soldateska.



Snovalci se hvalijo, da bo vojnozvezdna dežela najbolj tematska od vseh tematskih parkov. Mogoče bi morali vse obiskovalce ob vhodu našemiti v jurišnike in ewoke.



Povzpetje na planin'co, kakršno najdemo v 3D Worldu, gobičina hiška z dobrotami, rumene cevi za prehode ... Tak bo park Marievih kolegov.

zvezdna dežela mnogo večja in samosvoja. Sprva so planirali ustvariti vsegalaktično okolje z že videnimi razdelki v slogu Tatooina, Zvezde smrti in wookiejevskega Kashyyyka, vendar so se nato raje odločili za čisto nov, še nepoznan planet. Glede konkretnosti so jako skrivnostni, vendar zagotavljajo nezgrešljiv slog Star Wars, poln nenavadnih kreatur in droidov. LucasFilm želi mitosu zvest poslednji detajl, od hrane do uniform hišnikov. Bodo pisoarji naokrog obrnjene čelade klonskih vojakov?
V osredju bo resnična kantina, slična oni iz Mos Eisleyja, v kateri se zbira največja galaktična sodrga. V njej bodo bivali mnogi znani obrazi, recimo pihalni orkester, bratranec od Greeda (ki ni ustrelil prvi!) in rancor v kleti. Za nameček bo ob domači melodiji mogoče tam spiti glaž modrega mleka in obrati bantino kračo. Nato se bodo obiskovalci vkrcali v Tisočletnega sokola v naravni velikosti in pomagali Hanovemu kontrabantu, na koncu pa prisostvovali bitki med temnim in svetlim forsiranjem. Ter, jasno, pustili pol premoženja v najavljeno najbolj založeni štacuni z robo iz Galaksije daleč daleč proč. Toboganov, vrtiljakov in ringlšpilov zaenkrat ne omenjajo, ampak bodo. Glasujemo za vlakec skozi sarlacca!

Čeprav so ob oznanilu projekta na Disneyjevem dogodku D23 predlani napovedali udejanjenje v letošnjem letu, je datum odprtja na koledarju za 2019. Načrtov za pariški park pa zaenkrat ni.

SKOZI CEVI IN ČEZ SODE

Disneylandi so sinonim za tematske parke, toda še zdaleč niso edini takega kalibra. Poznana veriga je takisto Universal Studios, med katerimi je najbolj obiskana podružnica v japonski Osaki. Tam se bo številnim kultnim atrakcijam, od Terminatorjevega 3D-kina prek drče med dinozavri in postapokaliptičnega Waterworlda do najnovejše Bradavičarke, čez nekaj let ekskluzivno pridružil Nintendov svet. Pravzaprav je čudno, da se Mario kot ena najbolj uveljavljenih družinskih maskot ni že prej pojavil v taki obliki. Podrobnosti so glede na zgodnji stadij pičle, a vsekakor bo v 400-megaevrski projekt vključen celoten opus kjotske tovarne zabave, ne zgolj vodovodar. Pomisel na nekaj podobnega Nintendolandu z wiija U, lunaparkovskemu udejstvovanju v različnih nintendovskih svetovih, ni napačna.

Ena od dejavnosti bo dirkanje v kartih, za katerega napovedujejo najboljšo možno dirkaško izkušnjo na družinskem nivoju. Konceptni načrt je razkril, da bodo bolidki dvosedežni, pri čemer bo sovoznik skrbel za driftanje. Pobiranje in uporaba bonusov bosta seveda vključena. Mogoče so Nintendovi odvetniki prav zato pred kratkim zatrli neavtorizirano preganjanje z mariokartingi po tokijskih ulicah, ki ga je organizirala banda navdušencev. Nadalje se omenja metroidni vlakec, kjer bodo potniki nosili oklepe in imeli možnost streljanja naokoli. Nasploh se Japanci hvalijo z najbolj naprednimi zabaviščnimi tehnologijami in še nedoživetimi izkustvi. Sem sodijo štirje velikanski gradovi, v katerih bodo nintendoljubci v ploščadni maniri doživeli oslokongovsko metanje sodov, grizljali breskvice, bežali pred Bowserjem, vlekli Yoshija za rep in se izogibali mesojedkam. Kako točno bo to zaresno sodelovanje v znamenitih igrarskih okoljih dejansko videti, pa niso razkrili. Datum odprtja je nastavljen na leto 2020, ko bodo potekale tamkajšnje olimpijske igre. Vsekakor ne načrtuj obiska v tistem času!



INDUSTRIJA OMAME IN TERORJA

V Mehiki že desetletje divja vojna posebne vrste, ki je vzela prek sto tisoč življenj. Na skrajno okruten in brezobziren način jo bíjejo mamilaški karteli in mehiška država, da splet polnijo podobe obglavljenih trupel. **Aggressor** odide po rdeči sledi belega praška.

Neke noči v avgustu 2010 se je posadka vojaške stražarnice blizu mehiškega mesteca San Fernando spravljala k novi partiji kart, ko se je zunaj nekaj zganilo. V snop reflektorja se je opotekla postava, okopana v krvi. To je bil osemnajstletni fant iz Ekvadorja Luis Fredy Pomavilla in s tem se je zanj končala kalvarija petnajstkilometrskega bega z dvema strelnima ranama v telesu. Bil je eden od treh preživelih pokola, ki je terjal dvainsedemdeset življenj. Ilegalne prebežnike iz držav Južne in Srednje Amerike, ki so potovali na sever, so do zob oboroženi nasilneži pometali z avtobusov in jih silili, da bi delali zanje. Ker je skupina to odklonila, so jih postavili pred zid in postrelili. Pomavilla je imel srečo, da rane niso bile usodne; napravil se je mrtvega in pozneje zbežal. Vojsko je na ranču, kamor jo je usmeril fant, pričakal ogenj avtomatskega orožja in šele po dnevu bojev so enote marincev zavzele območje, kjer so odkrile goro trupel. V spopadu je bil ubit vojak in trije kriminalci, katerih oprema je izdajala, da gre za zloglasni narkokartel Los Zetas. Masaker je pretresel celo vsega vajeno Mehiko, kajti šlo je za dotlej najmnožičnejši poboj v vojni s tihotapci drog. Predvsem pa so bile žrtve nedolžni ljudje, ne pripadniki katerega od konkurenčnih kartelov ali policije.



Prizor, vse preveč običajen na mehiških cestah. Največ žrtev pomorov je pripadnikov konkurenčnih združb, kjer morilci 'počistijo' ves rajon hkrati in v opomin javno odvržejo po deset ali več trupel.

A rekord je zdržal samo eno leto, kajti isto mestece ob mehiškem zalivu ga je že aprila 2011 podrlo z novim pobojem. Takrat so Zete poklale 193 migrantov, med njimi celotne družine z otroki, ki so jih pometali v sode s kislino. Redki preživeli so v strašljivih pričevanjih trdili, da so kriminalci moške prisililí v gladiatorski boj na življenje in smrt z mačetami in palicami, da bi izmed zmagovalcev nabrali nove borce. Kdor se ni hotel boriti, so ga ubili z bejzbolskimi palicami v prizoru, podobnemu uvodu sedme sezone Živih mrtvecev. Vse to v državi, ki meji na ZDA, zgolj 137 kilometrov od Teksasa.

»Dobrodošli v Juarezu«

'Mehiški narkokartel' je pojem, ki na tronu dežurnega bavbava v popularni kulturi vse bolj konkurira islamskim teroristom. Kogar je zaneslo na katero od spletnih strani, ki jih otrokom prepovemo, se je lahko na lastne oči prepričal, zakaj. Iznakažena trupla, ki visijo z nadvozov; prerešetani policijski avtomobili; odrobljene glave svojcev, ki na pragu doma pričakajo preveč zavzete tožilce ali novinarje. Pa poleg videokaseta s celotnim postopkom izgube delov telesa. To je nasilje narkozdružb, ki so jim popularno nadeli naziv karteli. Ne gre za osamljene primere, ki bi jih napihovalo časopisje. Prav nasprotno – tako običajni so, da "ne pridejo niti na strani cajtengov v El Pasu," če si sposodim citat iz filma Sicario. V desetih letih, odkar oboroženi spopad z njimi uradno traja, je umrlo okrog štirideset ljudi na dan, v kar ni vštetih okrog trideset tisoč pogrešanih. Mediji pišejo samo še o posebnih dogodkih, kot sta kotaljenje glav čez plesišča znanih nočnih klubov ali umor župana. Teh so ašašinirali že dobrih sto.

Kajpak hoče mehiška oblast problem zajeziti. Nad zločince pošilja vojsko s težko oborožitvijo, požiga nasade za pridelavo drog in izkoreninja korupcijo. Toda vsak tak ukrep položaj nadalje zaostri. Kriminalci se zoperstavljajo z enako stopnjo izurjenosti in opremljenosti, zato spopadi odmevajo v rešetanju težkih mitraljezov in eksplozijah granat. Predvsem pa je varnostni in politični aparat brezupno prepreden s podkupovanjem. Karteli delujejo z izdatno po-



Vzdevek Joaquina Guzmana 'El Chapo' pomeni 'mali'. Vendar gre za enega največjih in najbolj okrutnih mafijcev v zgodovini, ki je postal maskota narkokartelov. Na sliki januarja ob predaji ZDA.



Nekdaj so bili ikone prekupčevanja v Južni Ameriki Kolumbijci s Pablom Escobarjem na čelu, ki se tu smehlja v inačici iz nizike Narcos. Danes je skoraj vsa trgovina z mamili v rokah Mehičanov.

močjo tako običajnih policistov kot ljudi precej više v politični hierarhiji. Za primer: leta 2005 so zaradi suma korupcije preiskovali 1500 od 7000 agentov, kolikor jih je štela Federalna agencija za boj proti organiziranemu kriminalu.

Mehiška javnost je dejansko otopela. V Ciudad Juarezu si se lahko pred leti usedel na kavo v lokal, kjer so nekaj ur predtem nekoga ustrelili in so na sosednjem zicu 'sedeli' njegovi možgani, ne da bi kdorkoli komentiral. Obenem so plaže v Cancunu na drugem koncu države polne turistov, ki se jih morija skorajda ne dotakne. In množice iz ZDA še vedno hodijo na fiksturizem v Tijuano se zakadit in nasnifat, kot bi šli na nedeljski piknik. Toda za opisano bizarnostjo, ki se civiliziranemu zahodnjaku zdi za luno, v resnici tiči srhljivo logična in poznana dinamika. *Narcotraficantes* se tu niso namnožili po naključju in kruti spopad je posledica dolge vrste dogodkov. Poglejmo, kako se glave ob zalivu kotalijo, da imajo lahko gringosi čez mejo glave v oblakih.

Pravi zaklad Sierre Madre

Čeprav so mehiški karteli občutno okrutnejši od italijanske mafije, imata združbi precej sorodne zametke. Izvirata iz odmaknjenih, hribovitih predelov, kjer oblast ni imela dosti moči, zato pa toliko več družinskih vezi. Kar sta za Italijane Sicilija in Kalabrija, je za Mehičane gorovje Sierra Madre Occidental, čez tisoč kilometrov dolga veriga ob Tihem oceanu. V njegovi sredi je zvezna država Sinaloa, za slabe tri Slovenije velika pokrajina, kjer se je rodilo na oko štiri petine članov zgodnje generacije mamilarskih *jefejev*. Tam se je zaradi odročnosti skrival revolucionar Pancho Villa, vendar dežela ni odrezana od sveta, saj ima na spodnjem robu pacifiško obalo in pristanišča. Predvsem pa tam jako dobro uspevata tako mak za pridelavo opija kot konoplja.

Seme pridelave drog so pravzaprav zasadili prišleki od zunaj – Kitajci. Ko se je konec 19. stoletja država pospešeno industrializirala, se je z vzhodne poloble priselila rajda delavcev. Ti so prinesli prakso kajenja opija, ki je na Kitajskem nedolgo predtem zanetila dve vojni z Britanci. Širom Mehike so se razpasli *fumaderos* – kadilnice, kjer so poševnooki možakarji v dimu odrivali tegobe težkega delovnika. Kitajci so tudi prvi imeli podjetniško žilico, da so mamilo izvažali v Združene države. Tamkaj se je z njim začela rekreativna raba drog, ne gre pa pozabiti, da je bil osnova za protibolečinska zdravila! Kvalitetnejši opij je prihajal iz Turčije, a ta dežela je bila v času obeh svetovnih vojn blokirana. Leta 1916 moremo brati poročila zaskrbljenih ameriških uradnikov, da možakar Wang Si Fe na debelo preprodaja heroin v San Francisco in da je bajno podkupil guvernerja mehiške zvezne države Baja California, da ga pri tem ne moti. Mehičani so bili sprva le pridelovalci za Kitajce in tihotapci alkohola. Vendar so pozorno opazovali šefe in se učili.



Prve prepovedi drog so v zahodnih državah nastopile koncem 19. stoletja. Zvečine so bile usmerjene proti kajenju opija, kot tule v kitajski kadilnici, saj je razvada takrat začela kvarno vplivati na družbo.

Klima je bila v Mehiki kot nalašč za razmah organiziranega kriminala. Ko se je dežela leta 1821 rešila španske kolonialne nadvlade, jo je zajel značilni kaos postkolonialnih nacij, ki niso vedele, kaj naj počnό z oblastjo. Oziroma je vsakdo menil, da ve bolje od drugega, zato so se naslednje stoletje pobijali med sabo. Od atentatov do krutih vojn, kot je bila državljanska, ki je vzela skoraj desetino prebivalstva! Krepostna centralna oblast je Mehiki tuja, saj nima dolge tradicije samostojne vladavine. Da so samodržci tam državo držali skupaj, so se morali na debelo posluževati uslug in podkupovanj. Korupcija torej ni anomalija, marveč vezivno tkivo, ki je državo ohranjalo skoraj dvesto let!

Začetek boja proti drogam

Domačini so stopili v ospredje leta 1933, ko se je v ZDA končala alkoholna prohibicija. Ta je na suhem pustila preprodajalce viskija, ki so urno potrebovali novo reč za šverc. Seveda so že dolgo poželjivo zrli proti kitajskim trgovcem z opijem, ki so beležili veliko večje zaslužke. Zato se je leta 1933 zgodilo pravo malo etnično čiščenje, saj so mehiški kriminalci zanetili pogrom, ki je Kitajce praktično zradiral iz tamkajšnje trgovine z mamili. Večino so jih deportirali, nekatere pa kratkomalo postrelili. Njihova mesta so zasedli domačini iz Sinaloe in za razpečevanje opija ter heroina izrabili obstoječe kontakte iz trgovine z alkoholom. Nastala je prva generacija pravih mehiških gangsterjev, ki so se naokoli prevažali v avtomobilih, vihteli brzostrelke thompson in se pogovarjali po radiu, medtem ko so okoliški kmetje zraven hodili v sandalih in z dvocevkami na ramah. To smo že nekje videli ...

Še bolj jim je sekira padla v med v šestdesetih s seksualno revolucijo, ko se je heroinu pridružila marihuana. Nenadoma je želel biti vsak mladenič hipi in vleči džojnt. No, po uradnih podatkih je kadila tretjina ameriških študentov. Mehiški kmetje so urno presedlali z limete na kanabis in ZDA je preplavila roba z juga, da se je predsedniku Nixonu stemnilo pred očmi. Leta 1973 je ustanovil iz filmov znano agencijo za boj proti drogam, Drug Enforcement Administration ali DEA, ter zaštartal razvpito ameriško vojno proti mamilom. Tudi zato, da bi odvrnil pozornost javnosti od slabega poteka vojne v Vietnamu. Glasno se je spravil na Mehičane in jih prisilil, da so šli nad nasade konoplje z vojsko. Čeprav so jih dosti res uničili, je bil končni izkupiček značilno zlovešč: kriminalcev niso odstranili, marveč so jih zgolj prisilili, da so se prilagodili in postali še močnejši. Gangsterske družine so se pričele povezovati, da bi postale odpornejše na vladne racije. Z avtomatizacijo delovanja so se tovori mamil iz kilogramov preobrazili v tone. Nixonova vojna proti drogam, ki je s trdim prijemom požigala nasade, je bila na dolgi rok povsem neučinkovita.



Ob pojmu tihotapljenja mamil se spomnimo ekstremov, kot je požiranje vrečic. Toda za ogromne kartele je to prepočasno in droge tovorijo v takšnih proporcih. Na sliki je več deset ton zajetega kokaina in marihuane, uskladiščenega v vojaški bazi v Tijuani. Ko bodo zlikovci obsojeni, bo šel ta dokazni material v sežig.

Rojstvo kartelov

Če je heroin rodil mehiško mafijo in je odraščala ob marihuani, je dozorela s kokainom. Čudežni beli prašek, ki ga je snifal Brazgotinec, je bilo moč prodati po petstokrat višji ceni kot gandžo, saj je bil silno zaželen v ameriškem višjem družbenem sloju. To je za prekupčevalce pomenilo tako bajne dobičke, da si jih je težko predstavljati. Kolumbijec Pablo Escobar, najbolj znani narcotraficante iz osemdesetih let prejšnjega stoletja, je tedensko zapravil tisočaka samo za elastike, s katerimi je vezal nove pokce dolarskih bankovcev! Denar so shranjevali fizično v papirnatih bankovcih v skladiščih. Ker ta niso bila vselej v zavidljivem stanju, je okrog desetino denarja izgubil zaradi gnitja in požrešnih podgan. To je skoraj milijardo zelencev, ker jih je bil skupaj težak slabih deset.

Tako si je možakar lahko privoščil, da je postavljal cele soseke hiš za revne in si kupoval njihovo naklonjenost. Novembra 1989 je s podstavljeno bombo dal zrušiti potniško letalo, samo da bi umoril predsedniškega kandidata Cesarja Trujilla. Podvig je pustil sto deset smrtnih žrtev in Escobarja ustoličil kot prvega narkoterorista. V sebi lastnem nastopaštvu je prekupčevalsko podjetje po domačem mestu oklical za medellinski kartel – v slogu naftnega kartela OPEC. Všeč mu je bilo namreč, kako se je slednji z dogovarjanjem cen goriva postavil po robu razvitim državam, in samopašno je menil, da se bogatim ZDA na enak način zoperstavlja s kokainom. Izraz narkokartel torej nima istega pomena kot klasični ekonomski, ki označuje dogovarjanje. Gre le za bolj ali manj sodelujočo združbo mafijskih družin. A beseda se je kljub temu prijela pri DEA, kjer so z njo dobili udarno oznako, s katero so lahko strašili kongresnike in javnost.

Sprva je Escobar za transport v ZDA uporabljal neposredno plovbo do Floride. Toda leta 1982 je bilo ameriškemu predsedniku Reaganu dovolj in je nad ta promet poslal vse od mornarice do FBIja, zato so morali Kolumbijci stisniti rep med noge. Takrat je vskočil mehiški capo Juan Matta-Ballesteros in se ponudil, da kokain odpelje po kopnem v Kalifornijo. Tako je kokainski denar začel pritekati na Sierro Madre in šefeti so na teden zaslužili pet dolarskih milijonov! DEA je združbo oklical za Guadalajara Cartel in velja za prvi mehiški narkokartel. A njegova vladavina ni trajala dolgo. Leta 1985 je Matta Ballesteros napravil napako in naročil umor agenta DEA Enriqueja Camarene. Od tedaj dalje so ga Američani neumorno preganjali in ga tri leta pozneje v drzni akciji ugrabili v Hondurasu. Še vedno ždi v zaporu Supermax v Coloradu.



Pablo Escobar je bil kot večina mafijcev v domačem Medellinu zelo priljubljen. Financiral je jako uspešen nogometni klub Atletico Nacional in se celo za kratek čas prerinil v spodnji dom Kongresa.

Dežurni nasilneži

Odstranitev glave kajpak ni pomenila konca dotičnega kartela, nasprotno. Iz ostankov združbe Guadalajara so nastale štiri nove, ki so dale sodobno podobo karti mehiškega organiziranega kriminala: Tijuana, Juarez, Gulf (Zalivska) in Sinaloa z velikim *jefejem* Joaquinom 'El Chapo' Guzmanom. Takoj so se steple med seboj. V nasprotju z italijansko mafijo so bili olikani redki capoti onkraj južne ameriške meje. Uspeli so malone čez noč in niso imeli večstoletne tradicije kot sicilijanska mafija, kjer so fantje rasli z načelom molčečnosti. Mnogi mehiški zlikovci so bili samopašni in so življenje zajemali z veliko žlico, vsem na očeh. Rasle so ogromne vile z živalskimi vrtovi in razuzdanimi zabavami, o katerih se je govorilo daleč naokoli.



Nisi pravi kartelni *jefe*, če nimaš v svoji razkošni vili vsaj enega pozlačenega kalašnika, še raje dvajset. Takšne fotke obvezno sledijo racijam rezidenc, kjer se po hodnikih sprehajajo udomačeni tigri.

Pobijanje sprva še ni bilo na ravni pokolov, a tolpe so se konkretno rešetale. V enem takih spopadov je odmevno umrl kardinal Juan Posadas Ocampo, ko se je njegov avto znašel sredi streljanja med borci Tijuane in Sinaloe. Pri Tijuani je psihopatski Ramon Arrellano Felix uvedel potapljanje v kislino in metanje kadavrov na trge s priloženimi grozečimi sporočili. Kartelni boj se je razplamteval, toda oblasti so reagirale zgolj navidez. V arest so vtaknile El Chapa, da se je navzven zdelo, da nekaj počno. Danes vemo, da je bil predsednik Carlos Salinas bržkone v tesni navezi s Tijuano. Sam si je dajal opravek s hitrim gospodarskim razvojem na obmejnem delu z ZDA, ki ga je pospešil prostotrgovinski sporazum NAFTA. Tamkaj so trumoma rasle ogromne tovarne in mesta Tijuana, Ciudad Juarez ter Nuevo Laredo so se širila s hitrostjo nove četrti – *barrio* – na teden. To je pomenilo nastanek slumov za slabo plačane delavce, koder so karteli pridoma nabirali svoje vojščake. Za nameček je revni sloj naposled še sam zapadel v zasvojenost z drogami, s čimer so prekupčevalci dobili dodatne odjemalce!







Čeprav poživi navadno žvečenje lističev koke, je kokain v njih prisoten v manj kot enoodstotni koncentraciji. Do koncentriranega belega praška vodi dolg postopek. Lističe koke množica companerosov najprej natrga. Rastlino posušijo, nakar jo namočijo v razredčeno žveplovo kislino, da dobijo kokain sulfat. S segrevanjem in filtriranjem hkrati ven poberejo vosek ter rastlinske ostanke. Nato zmesi ob zagretem mešanju dodajo apno, da nevtralizirajo kislino, in kerozin. Tako se izoblikuje pasta, ki jo poberejo ven. Ta gre v prečiščevanje s kalijevim permanganatom, dokler ne dobijo kokain hidroklorida, kar je beli prašek, ki ga običajno razredčijo.



Popularna podoba kartelnega kanonfutra je tista s potetoviranci od nog do glave, vendar so ti le del njihovih nasilnežev. Tetovaže so značilnost uličnih tolp z zahodne obale Amerike, kot je zloglasna Mara Salvatrucha na sliki, ki jih mafijci najemajo. Poslikave so znak pripadnosti, imajo pa tudi ekonomsko vlogo, saj vodje tolp z njimi poskrbijo, da njihovi člani teže prebegnejo h konkurenci.

Na roko jim je šel tudi zaton kolumbijskih kokainskih združb. Te so bile zaradi različnih pritiskov primorane vse več nadzora nad trgovino prenesti na Mehičane, dokler niso slednji industrije bele smrti prevzeli v celoti. Decembra 1993 so policisti Pabla Escobarja ubili med begom po strehah Medellina in s tem je bilo Kolumbijcev tudi simbolno konec. Zadnji steber v temelje prihajajoče kartelne vojne je dodala kar sama mehiška država. Leta 2000 je prišlo do demokratičnega preporoda, saj je nastopil prvi izvoljeni opozicijski predsednik, Vicente Fox. Toda korupcije se seveda ni dalo izkoreniniti čez noč in demokratična vladavina je vsaj na začetku pomenila, ironično, veter v jadra kriminalcem. Uradniki so bili še vedno podkupljivi, dočim diktatorske represije ni bilo več.

Militarizacija podzemlja

Koncem tisočletja se je na vrh Zalivskega kartela prerinil Osiel Cardenas. In sicer tako, da je izdajalsko pobil glavne sodelavce, zaradi česar je dobil vzdevek 'morilec prijateljev'. Ta krvoločni mož si je zaželel imeti spodobno oboroženo skupino pomagačev. Zaveznika je našel v pripadniku elitnih padalcev (GAFE) Arturu Guzmanu, ki bi moral kriminalce loviti, a je imel slabo naravnan moralni kompas. Na prigovarjanje *jefeja* je izstopil iz vojske in v nekaj mesecih med specialci nabral dobro trideseterico pomočnikov. Iz njih je nastala enota Los Zetas, po črki Z, ki so jo padalci uporabljali pri komunikaciji. Šlo je za visoko izurjene in odlično oborožene soldate, ki jim med vojščaki kartelov ni bilo para. Samovšečni Cardenas se je z njimi ob strani počutil tako pogumnega, da je pričel žugati celo ameriškim agentom, ki so redno prihajali čez mejo iz Teksasa. A s tem si je na čelo narisal veliko tarčo. Mehičani so se z ameriško pomočjo spravili v lov na Cardenasa in Zete z motom 'najprej streljaj, potem sprašuj'. Ko so leta 2002 Artura Guzmana zasačili v neki restavraciji, so odprli ogenj, preden se je imel priložnost obrniti. Z-1, kakor se je glasilo njegovo kodno ime, je zadelo petdeset krogel. Cardenasa so leto zatem ujeli živega in tudi on čemi v Supermaxu. Toda uspeh je bil varljiv. Trd pristop oblasti je zopet sprožil trši dolgoročni odgovor srdito kljubovalnih kriminalcev. Na čelo Los Zetas se je zavihtel Heriberto Lazcano, Z-3. Borce je še bolje oborožil in na pomoč poklical nekdanje gvatemalske specialce enote Kaibil. Ta je bila izurjena za boj z revolucionarnimi uporniki v pragozdu za vsako ceno in njeni soldatje so pobili cele vasi civilistov, da bi s terorjem prisilili sovražnika k vdaji. Ravno teh krutih prijemov so priučili Zete in položaj se je izrodil v grotesko, ki smo ji priče danes.

HITER LEKSIKON USTROJA KARTELOV

Multimilijardne trgovine, ki poteka za hrbti federalne policije, Interpola in konkurenčnih kartelov, ne izvajaš z amatersko organizacijo. Narkokarteli so dobro naoljeni stroji z oddelki za različne naloge in strogo hierarhijo 'uslužbencev'. Najbolj na očeh je operativni varnostni del, saj semkaj spadajo vojaki, oziroma morilci – *sicarios*. Še številčnejši so *halcones* – ovaduhi in izvidniki. To je včasih kar mularija, ki špega, kjer so policijske patrulje ali sovražni sicariji. Nad njimi je poveljnik ozemlja, poročnik ali *lugarteniente* s podobnim statusom kot capodecina v italijanski mafiji. Ta nadzoruje svoj teritorij in vse dogajanje na njem. Za tihotapske kartele je teritorij skrajno važen, kajti nanj je vezan koncept *plaze* ali prekupčevalskega koridorja, na katerem temelji njihova trgovina.



Na kratko rečeno je plaza kanal za prekupčevanje, običajno vezan na območja policijske kontrole. Šefe plaze mora namreč ne le nadzorovati transport droge, marveč skrbeti za brezhibno podkupovanje policije in uradnikov. Kdorkoli želi po tem koridorju tihotapiti, to zaupa njemu in mu plača takso. Prav zaradi tega se karteli včasih spuščajo v krvave spopade za neke navidez neugledne mestne četrti. Poročnik ima določeno stopnjo avtonomije, ponekod do te mere, da na drugi strani države ustvari franšizno podružnico kartela! Prav to je denimo Zetam omogočilo, da so prva leta vojne hitro napadale po skoraj celotnem ozemlju Mehike.

Nad minibossi je capo ali *jefe*, ki pa ne nadzoruje le vseh terenskih podložnikov, marveč vsaj dva druga, povsem ločena oddelka: trgovskega in pridelovalnega. Slednji obsega plantaže, predelovalnice za proizvodnjo heroina, kokaina in metamfetaminov, pa celo laboratorije za raziskave! Trgovci, ki sklepajo posle, redkokdaj dejansko pogledajo v koridorje, po katerih njihova mamila tovorijo delavci. Običajno so skriti za kodirano korespondenco ali iščejo povezave na mondenih zabavah. Ne gre pozabiti, da vidnejši karteli vlagajo celo v javno podobo, in to ne le v obliki donacij, ki jih capo pošilja lokalnim skupnostim. Nemalokrat podkupijo novinarje, da o njih kaj lepega napišejo, ali da so tiho, ko teče kri.



Mitraljezi, bombometi M203 pod cevmi jurišnih pušk in težka protimaterialna snajperica barrett M82 na levi spodaj; ta oddelek Los Zetas bolj spominja na paravojaško milico kot na mafijske enforcerje. Kar v praksi tudi je! Toda oblast se hudo otepa omemb milic, saj noče primerjave z drugimi južnoameriškimi državami in njihovimi problemi z uporniki.



Los Zetas so se učili pri vseh mogočih morilcih, celo radikalnih islamistih. Njihovi propagandni videi so na moč podobni tistim od Islamske 'države', s prisilnimi priznanji ujetih talcev pred kamero in obglavljanji vred. Na spletu se jih zlahka najde, če bolje pobrskaš.



Toliko droge gre dnevno skozi manjši predor pod mejo z Združenimi državami. Zajeti paketi brž romajo v zvezna skladišča v vojaških bazah, kajti iz lokalnih policijskih postaj jako radi 'izginejo'.



Spričo skorumpirane lokalne policije in nezmožnosti centralne vlade, da bi onemogočila kartele, so se v nekaterih pokrajinah dvignile samoobrambne milice domačinov, ki jim pravijo autodefensas. Čeprav preženejo lokalne manjše kriminalce, so dodaten dejavnik tveganja in so se zaradi zamer že udarile med seboj.

Totalna vojna

Leta 2004 je prvi nasrkal Nuevo Laredo, kjer so se Sinalojci spustili v tekmo z Zalivci in Zetami. Velika napaka. Njihovi banditi iz mednarodne tolpe Mara Salvatrucha niso bili kos brezhibno organiziranim pokvarjenim specialcem. Tovornjak Sinalojcev je šel v eno smer, nazaj je pripeljal tovornjak iznakaženih trupel z napisom "pošljite nove *pendejos*, da jih pobijemo." Gvatemalci so bili bržčas tisti, ki so v kartelno vojno prinesli obglavljanja in razne prijeme za ustrahovanje, kot je obešanje trupel na najvidnejše kraje v mestu, denimo nadvoze. Predvsem pa odstranitev slehernika, ki si je drznil usajati, od policistov do politikov in novinarjev. Nek novi načelnik policije v Nuevu Laredu je preživel točno šest ur. Druge policiste so podkupili in ko so v mesto prišli federalci iz prestolnice, se je vnel še boj med njimi in skorumpirano lokalno policijo. Trupla so se pričela kopičiti in leta 2005 je bilo takšnih umorov že tisoč petsto. To ni bil več običajen organizirani kriminal, saj so Zete v urbane praske mafijskih združb prinesli brezobzirno vojaško taktiko iz gverilskih vojaških spopadov.
Spopadi so se razplamteli po vsej državi, kajti da bi se konkurenčni karteli lahko branili, so morali prevzeti podobne prijeme. Nenadoma so se na vseh straneh borili zamaskirani bojevniki v zaščitnih jopičih, ki so na ramenih nosili metalce granat in si kričali vojaške ukaze. Konec leta 2006 je Foxa nasledil Felipe Calderon in hitro zaukazal brezkompromisen boj, ki ga uradno obeležujemo kot začetek kartelne vojne, dasi smo videli, da je kolesa zlagoma zavrtela že prej. Petdeset tisoč vojakov in vojaških policistov je preplavilo deželo in sprva so imeli nekaj uspeha. Na ladji La Esmeralda so zasegli kar triindvajset ton kokaina, kar je absolutni rekord. Toda mnogoglava mafijska kača je bila podobno zmuzljiva kot drugod po svetu ...
Vsem naporom navzlic so se žrtve množile. Leta 2007 je bilo kartelnih eksekucij dvesto na mesec, leta 2008 že petsto. Ciudad Juarez je z desetimi umori dnevno postal najnevarnejše mesto na svetu. Usmrtitve so bile vse okrutnejše – razkosavanja, zažiganja, polivanja s kislino, umetelne oblike mučenja iz prepovedanih priročnikov protigverilskega delovanja. Kriminalci so namreč tekmovali v tem, kdo bo bolj neusmiljen, saj imajo eksekucije točno določeno vlogo: zastraševanje. In ko glave na kolih ne presunejo nikogar več, si moraš izmisliti nekaj novega. Na primer napad z metalci granat na civilno proslavo v Moreliji, kjer je umrlo osem oseb. Oblasti so težko sledile razmeram, kajti karteli so spričo starih družinskih zamer serijsko sklepali enkrat premirja, drugič vojne napovedi. Los Zetas so obenem poskrbeli za dodatno zaostritev. Ker se je enota že dosti namnožila, so morali za vzdrževanje opreme tudi sami kaj zaslužiti, zato so se lotili ugrabitev, izsiljevanj in preprodaje z ljudmi. Mehika je padla v barbarizem.

Status quo

Okrutni kaos nasilja je v nekem trenutku postal preveč celo za kartele. Te združbe so navsezadnje osnovane na trgovini (četudi ilegalni), kar težko vodiš, če se ti nenehno majejo tla pod nogami. Karteli so se v vojni vse bolj drobili in leta 2010 so se Los Zetas denimo odcepili od Zalivcev ter se spopadli z njimi. Oziroma z vsemi, kajti zaradi novega nezaslišanega pokola v San Fernandu so jim drugi kriminalci z gnusom obrnili hrbet, zato danes niso več najmočnejša frakcija. Analitiki sklepajo, da je ta drobitev tisto, kar je leta 2012 naposled za silo ustavilo padanje v še večjo norost. To in pa počasno, a vztrajno grajenje mehiškega uradniškega aparata, odpornega na korupcijo. Našteto ne pomeni, da so se razmere umirile, le da v povprečju niso več vsako leto hujše. Določena mesta so celo deležna izboljšanja, tudi Nuevo Laredo in Juarez, ki ni več niti med petdeseterico najnevarnejših svetovnih mest. Žezlo zadnja leta nosi Acapulco.
Trenutno smo priča pat položaju, ko so karteli preveč zaposleni sami s seboj, da bi zmogli iznajti kaj revolucionarno novega, mehiška vlada pa še ni dovolj prevetrila policije in sodstva, da bi lahko prešla v vsesplošno protiofenzivo. Zato se kot doslej loteva najvidnejših *jefejev* ali tihotapskih poti. Novice polnijo odkritja doma zgrajenih podmornic za tihotapljenje drog skozi Me-



Čelade, zaščitni jopiči in moderne avtomatske puške, na drugi strani pa bejzbolski kiji – klasična oprema sicariov. A bolj strašljivo je njihovo znanje, saj jih urijo nekdanji vojaki. Zato so izvežbani v cestnih zasedah, izvidovanju, preživetju v naravi in zasliševanju z mučenjem.



Kjerkoli pride do konkretnejših bojev, se mora pojaviti vsaj zvezna policija, če ne vojska. Med lokalci je skoraj brez izjeme toliko podkupljencev, da onemogočajo delovanje poštenjakov s tem, da zlikovcem sporočajo premike njihovih sil. Soldat, ki pride z drugega konca države, je bolj odporen na grožnje svoji družini in običajno bolje plačan.




Podmornice za tihotapljenje so prvi gradili Escobarjevi Kolumbijci in tudi to na sliki so leta 2013 zajeli na ekvadorsko-kolumbijski meji. Potopiti se zmore le do globine šnorkla – stolpiča, ki motorju dovaja zrak in nosi kamero za orientacijo. Osem ton droge zmore prepeljati tisoč kilometrov daleč. Zaradi ameriške obalne straže podmornice ponavadi dostavljajo le do Mehike, medtem ko gredo droge čez ameriško mejo skozi predore (desno) ali skrite v dvojnih krovih komercialnih ladij.

hiški zaliv ali ob pacifiški obali. Mimo so časi 'mul', ki so tihotapile vrečice čez mejo eno po eno. Slične so najdbe stotine metrov dolgih tunelov za neopaženo smukanje pod mejo z ZDA – z vgrajenim prezračevanjem in vlakcem na električni pogon! Po enem takšnih, poldrugi kilometer v dolžini, jo je leta 2015 že drugič iz zapora podurhal El Chapo, bržčas najbolj poznani moderni mehiški don. Toda lani so ga v filmskem streljanju zopet začopatili in trenutno se Amnesty International pritožuje, ker mu v Supermaxu med spanjem ne ugašajo luči v celici.

Izkušnje nas učijo, da ni misliti, da bi se karteli opotekali. V zadnjih letih so dosti birokracije prenesli na internet – v deep web, kjer se sklepa veliko poslov. Eden od agentov DEA je povedal, da je bil mafijski prodajalec, s katerim je komuniciral, "vljudnejši in sposobnejši od kateregakoli uslužbenca za tehnično pomoč." Nasilna kartelna vojna v Mehiki je anomalija, ki zakriva dejstvo, da so te združbe v jedru odlično organizirana trgovsko-predelovalna podjetja, dobro prilagojena modernim globaliziranim časom. Večino kemikalij, ki jih potrebujejo za predelavo koke v kokain, danes uvozijo s Kitajske. Skrbno oblikujejo lastne znamke izdelkov z belim praškom, vključno z logotipi in zagotavljanjem kakovosti ter sledljivosti! *"To so brez dvoma multinacionalke enaindvajsetega stoletja,"* pravijo pri DEA, *"le da imajo namesto nedolžne varnostne službe vojsko izkušenih morilcev s protiletalskimi raketami, ki so v trenutku nared."* Med slednjimi zadnja leta vznikajo ženske ašašinke. Karteli jih ponucajo tam, kjer grožnje ne delujejo, zato gre za mične gospodične, ki pomigajo s tazadnjo, da se oči policistov obrnejo proč. Če to ne vžge, pa se prelevijo v hladnokrvne morilke, ki trofeje objavljajo na Instagramu. Njihove najljubše tarče so ženske borke nasprotnih kartelov! Kljub nežnejšemu spolu pa ne končajo nič manj nasilno od moških soborcev, če jih ujamejo. Tudi njihove ostanke redkokdaj najdejo v enem kosu.



Ženske so bile sprva priležnice kartelnih šefov, toda v zadnjih letih nekatere tudi same želijo del akcije. Na takšnih fotkah torej ne gre le za poziranje s fantovo brzostrelko, ampak je gor prava morilka.

Balade še nastajajo

Okrog mehiško-ameriške meje je vkup z narcotraficantes vzniknila značilna folklorna glasba *narcocorrido*, ki opeva ideale in podvige neustrašnih tihotapskih gangsterjev. V Sinaloi imajo tihotapci še vedno pozitiven revolucionaren patos borcev proti represivni oblasti, čeprav je kartelno nasilje romantično podobo kanec vseeno načelo. Tu bo mafijo izkoreninil šele celosten pristop, ki bo združil dobro odmerjeno palico s korenčkom. Kmeta pač težko prepričaš, naj goji limeto, če z marihuano zasluži desetkrat več. Če mu nasad požgeš, bo pač zasadil novega, saj kanabis urno raste.

Zato ameriški nastopaški boj proti drogam, ki je šprical plantaže s strupi in iz ZDA ustvaril nacijo z največjim deležem prebivalstva v zaporih, ne deluje. Ne le to, položaj je z militarizacijo konflikta zaostril in doprinesel k moriji v Mehiki. Ta je posledica dejstva, da so se vsi problema lotevali na napačnem koncu – pri simptomih preprodaje in s tem povezanem kriminalu. Namesto da bi preprodajalcem vzeli razlog, zakaj preprodajajo. Trgovine z omamo ne bi bilo, če po njej ne bi bilo povpraševanja. Če skadiš džojnt, ki si ga pridelal v nasadu za hišo, res ne pridodaš k mamilaški mafiji. V sleherni beli črtici pa že lahko odzvanjajo kriki ljudi, ki jim v počasnem zaporedju, da so čimdlje živi, odrežejo dlani, stopala in nazadnje glavo ter jih obesijo z nadvoza avtoceste na obrobju Mexico Cityja.



Arzenali, ki jih zasežejo ob racijah oddelkov Los Zetas, jemljejo dih; tale je iz leta 2011. Od prvotne trideseterice Zjev je živ še komaj kateri in današnji borci so nanovačeni od vsepovsod. Toda kartelu vseeno do neke mere uspeva ohranjati kvaliteto urjenja in opreme.



Koliko časa še, preden bodo takšni prizori izjema in ne pravilo? Analitiki so vse bolj mnenja, da je svet brez mamil nemogoč ideal. Zato je treba kartele spodrezati z ekonomsko vojno, kjer bi z delno legalizacijo in državnim nadzorom drog posekali neznanske dobičke.



Kaj pomeni vražje število 666?

"Nato sem videl zver, ki je vstajala iz morja. Imela je deset rogov in sedem glav, na rogovih deset diademov in na svojih glavah bogokletno ime ... Tu je modrost. Kdor ima um, naj izračuna število zveri: je namreč število človeka. To število pa je šeststo šestinšestdeset." Tako veli Razodetje, zadnja, 27. knjiga Nove zaveze. Težko razumljivo, prispodobno besedilo govori o začasni vladavini zla, Kristusovem drugem prihodu, poslednji sodbi in končni zmagi Boga. Zapisani citat je edina omemba dotičnega števila zveri v celotni Bibliji in kot taka pravzaprav sploh ni utemeljena. Pismouki celo menijo, da je je bila izvorno zapisana kot 616, a tudi ta brez pravega razloga. Vseeno manko razlage ni odvrnil zahodne civilizacije od tega, da števila ne bi povraževerili. Ulice in hoteli se mu ogibajo in celo Intel je svoje procesorje v starih časih nastavil na 667 megahercev, dasi bi bilo 666 bolj naravno. Največjo reklamo za simbol pa sta naredila film Omen s hudičevim otrokom Damienom in ansambel Iron Maiden s komadom The Number of the Beast. Ni čudno, da obstaja celo strah pred dotično brojko, ki se mu reče heksakosioiheksekontaheksafobija. Mi take vrsti fobi nismo, zato bo majska številka leta 2057 neprestopna. In s pentagramom na pročelju.
Zakaj se je apostolu Janezu, kateremu po tradiciji pripisujemo avtorstvo Razodetja, zdela ta številka povezana s hudičem, ki ga v besedilu ponazarja zver, je težko reči. Matematično je sicer 666 dovolj posebno število. Je vsota kvadratov prvih sedmih praštevil in obenem seštevek prvih šestintridesetih naravnih števil. Iz slednjega sledi, da gre za trikotniško število; ta pojem pomeni vsoto objektov, ki jih lahko razmestimo v obliko enakostraničnega trikotnika. 666 zapisano po rimsko vsebuje same različne znake: DCLXVI.



Takale je zver iz Razodetja oziroma Apokalipse, kakor se glasi drugo ime za knjigo. Zanimivost: beseda apokalipsos v grščini ne pomeni nič kataklizmičnega, marveč dobesedno 'razodetje' ali 'odstiranje'. Izraz je katastrofičen pomen dobil zaradi vsebine.

Glavice posušenke in znamenito hudičevsko število prihajajo iz različnih koncev sveta. Temi poveže širitelj obzorij LordFebo.

Ampak nič od tega ni posebej diabolično. Ena od morebitnih razlag je, da skupek numeričnih vrednosti hebrejskih črk NRON QSR, kakor so tedaj pisali ime Neron Cezar, da 666. Za časa njegove vladavine se je namreč pričela judovska vstaja zoper rimskega okupatorja. Ali pa je nekdo videl v prihodnost in črke angleške abecede zapisal kot večkratnike šestice ter nato seštel vrednosti v besedi computer ...



Ako se ti otrok obnaša čudaško, recimo renči, s pogledom ubija mucke in hodi po stropu, mu poglej za uho. Če ima tam zapisano število 666, imaš pri hiši Antikrista, ki ga je v resnici povrgla šakalka.

Od kod izvirajo posušene trofejne glave?

Ljudje se nad svojimi sovražniki od pamtiveka znašamo na različne načine in marsikatera metoda je nepovezano vzniknila na različnih koncih sveta. A znamenite posušene glave v velikosti pomaranče pa prihajajo le od enega ljudstva, od amazonskih indijancev Jivaro. Nihče ne ve, od kdaj izvira ta nenavadna tradicija mumificiranja ubitega nasprotnika, početje pa je seveda posledica vraževere. Nošenje take trofeje bi naj namreč obvarovalo tistega, ki je ubil, pred maščevanjem ubitega, zraven pa mu dalo še sokolji vid, pantersko moč in tiča velikosti anakonde. Očitno je bilo nekaj na tem, kajti postopek so indijanci izpopolnili do skrajnosti. Ko so nasprotnika, često zgolj omamljenega s strupeno pihalno strelico, dekapitirali, so z glave preprosto potegnili kožo, torej tako obraz kot lasišče. To človeško masko so kuhali, dokler se ni skrčila okrog lesene krogle. Pod veke so zavoljo obličnosti vstavili semena in usta zašili z vrvico iz palminega lubja. Trofeje so nato pobarvali s pepelom in rastlinskimi barvili, končni izdelek pa je bil zavoljo drugačnih proporcev praviloma nerazpoznaven.
Ko je na območje Ekvadorja in Peruja prišel beli človek, je mumificiranje postalo posel. Ne le, da so zbiratelji od domorodcev kupovali cele grozde glav, posušenke je bilo moč dobiti celo v trgovinah po velikih južnoameriških mestih. Povpraševanje po njih je bilo še v začetku 20. stoletja tolikšno, da so številni amazonski domorodci izdelovali ponaredke iz opičjih glav. Menda je zato dobršen del teh eksponatov po svetovnih muzejih in zasebnih zbirkah imitacij. Obstaja tudi primerek pomanjšanega posušenega celotnega telesa, in sicer od belca, baje od nekega Španca. Brezkostna lutka je pristna, vprašanje je le, ali gre za folklorno dejanje ali zgolj za poslovno potezo podjetnega domačina. Drugih primerov tako prepariranih trupel namreč ni. Čeprav po pragozdovih Amazonije še vedno živijo necivilizirana plemena, se tovrstnega lova na glave ne gre več nobeno. Spominki, ki jih za par desetakov prodajajo tam naokrog, so kajpakda usnjeni, tisti dražji pa opičjega ali lenivčevskega porekla.



Trofejne glave sovražnikov so izdelovali izključno indijanci Jivaro, ki živijo v Peruju in Ekvadorju. Poljak Edmund Bielawski je bil edini, ki je mumificiranje posnel. Njegov video izpred pol stoletja je kupil National Geographic in ga je moč najti na internetih.



ZDA in Evropi je posušene glavice predstavil pustolovec in kronist čudes Robert Ripley. Tole je zbirka iz enega njegovih muzejev. Kdo ve, če so pristne.



Madeži na mavrici

Dolgoletni bralci in obe bralki Jokerja iz mojih besedil vedo, da nisem šlank, da imam rad japanske igrice, še posebej Street Fighter, Maria in Zeldo, ter da je bil moj prvi računalnik ZX spectrum. Stari prdci brez alchajmerja vedo, da je bil to majhen črn polpet z radirkasto tipkovnico in toliko pomnilnika, kolikor ga danes zasede najbolj beden anigif, procesorska moč pa je bila bistveno nižja od mobitelov za upokojence. A v prvi polovici osemdesetih je ta izdelek angleške pameti, ki si ga kupil za nekaj sto nemških mark, pomenil vrata v novi, obetavni, bleščavi in dotlej bistveno dražji svet računalnikov. Naj je bila 'mavrica' strojno še tako inferiorna konkurenčnim mašinam, kot sta bila C64 in atari 800 XL, je vstopila v milijone domov in si lastila najbolj domišljijske igre. Pač na rovaš tedaj še povsem nebrzdane in neraziskane kreativnosti garažnih avtorjev. Drugačnih sploh bilo ni! Kot taka je dandanes predmet nostalgičnega oboževanja in žgoče želje po vrnitvi v dobo nedolžnosti, ki, četudi je neizpolnljiva, napaja pravcato retroindustrijo. Na tablicah se drenjajo emulatorji, kupiti je moč zmanjšane replike s kupom vsebovanih iger, naprodaj je 'rekreirana' verzija z bluetooth tipkovnico ... A levji delež teh izdelkov je luč dneva ugledal na podlagi denarja, ki so ga svetlogledi ljubitelji minulih dni vplačali na Kickstarterju. Drugače povedano, retrofriki so financirali obljube, kar se jim je že večkrat maščevalo.

Prve večje težave z množičarsko fehtalnim modelom so prišle že pred tremi leti. Januarja 2014 je gmajna stočila petdeset tisoč evrov v omenjeni projekt bluetoothovske poustvaritve mavrice. Plačniki so se prvih tisoč izgotovljenih naprav nadejali jeseni tistega leta, a minila je zima, ne da bi jih ugledali. Šef projekta je tačas v TV-oddajah širil glas o mani z neba za tiste, ki bi se radi vrnili v otroštvo. 'Recreated spectrumi' so začeli k podpornikom prihajati koncem 2015., s tem, da nekaterih inačic sploh ni bilo, čeprav so ljudje zanje pošteno odšteli denar. Seveda mnogi niso bili zadovoljni, kaj šele tiho. Situacija se je širše razrešila lani poleti in zdaj je mogoče napravo za 65 evrov normalno kupiti v trgovinah, med drugim na Amazonu. Nekdaj spoštovanega in popularnega računalnika se je tako ob zaslužkarstvu in neizpolnjenih obljubah prijel okus grenčice. Ki pa oslu očitno ni zadostoval, da ne bi šel še enkrat na led.

Rulja je na žvenketave obljube vnovič nasedla marca lani, ko je na množicarski platformi IndieGoGo tri tisoč sedemsto nostalgikov plačalo več kot pol milijona evrov za napovedani ročni spectrum. Vega+ naj bi bila prenosna inačica sobne vege, že izdane male škatlice v mavričnem dizajnu z nekaj kvaziradirkastimi tipkami, ki jo je podprl sam Clive Sinclair. Malo ozadja: striček Clive ima delnice v firmi Retro Computers, ki je naredila vego in se je ob dizajnerskem vložku avtorja zunanjosti modela 48 K nakanila udejanjiti handheld verzijo. Dotična bi z LCD-zaslončkom in tisoč licenciranimi igrami omogočila nažiganje Jet Set Willyja, Deathchasa, Horacija in ostalih mavričnih hitov kjerkoli in kadarkoli. 3DS? Switch? Vita? Fon? Pha! Vega+ s Starquakom, fizičnimi gumbi in možnostjo priklopa na teve, to je ta pravo! Še mene je imelo, da bi odštel stotaka funtov, morda le zato, da bi lahko sinu občasno potisnil v roke ta strojček in rekel, pusti Maria in začni Manic Minerja. Potem bi uvidel, kako mu je mehko postlano, ubogal bi me in spoštoval ter ptički bi zažvrgoleli v lesju.

Seveda se ni zgodilo nič od tega, še najmanj vega+. Najprej so spori med vrhuško matične firme pripeljali do prekinitve dobave prvotne sobne izpeljanke. Nakar je marca IndieGoGo prekinil vplačila na rovaš vege+, ker backerji niso dobili obljubljenega izdelka. Razlog je taisti spor kot pri osnovni vegi, kjer se direktorji in ostali velmožje pričkajo okrog plač, nagrad in izdatkov. Inženirji, ki so zapustili podjetje, pa so s sabo vzeli tako znanje kot že izdelano programsko opremo, zaradi česar je bilo treba slednjo spisati nanovo. No, publike to ne zanima, zato je ob novinarskih poročilih o težavah z vego+ dvignila vik in krik. A namesto opravičil in poštenega odnosa, morda celo vračila denarja nezadovoljnim, so bili deležni molka. Poročevalci pa zahtev, naj zgodbe ne objavijo, ker "osebje firme dobiva grožnje s fizičnim nasiljem." BBC je štorijo vseeno dal na plano, izdelovalci so, kolikor vemo, še zmerom živi, nategnjeni vplačniki pa čakajo na svoje naprave. Morda jih bodo dobili, mogoče ne.

Človek bi si mislil, da je zdaj pa res dovolj te mavrične zajebancije. Da po fiaskih, o katerih poročajo nacionalne TV-mreže, ljudje ne bodo več plačevali in izdelovalci več ne ponujali. Navsezadnje je načinov, kako oponašati stare mašine, že res na kupe. Ampak ne. Že je na poti 'ZX spectrum next', oficielno licencirana verzija brazilskega porekla (tam je bila mavrica totalno popularna) s popolno združljivostjo na hardverski ravni namesto skozi emuliranje, s HDMI-izhodom, SD-kartico, visoko ločljivostjo brez slovitih artefaktov, tipkovnico modela plus ... Seveda bo vnovič posredi Kickstarter, saj po izdatku 12.000 evrov za prototip ustvarjalci nimajo več cekina. Je laže prosjačiti kot zaprositi za bančni kredit ali zastaviti hišo. Tisti, ki mečejo kovance v klobuk, pa so po vsem sodeč sami krivi, če berač nato vstane, odvrže berglo in veselo odskače po rečnem bregu. Svoji mavrici naproti.

Sneti



Zgoraj je kao ultimativni spectrum s priponko next, spodaj prenosni vega+. Obe sliki sta narejeni z računalnikom.

EKSPLOZIJE SKOZI ČAS



Častitljivih trikrat deset in še tri leta šteje serija Bomberman, ki se venomer trudi mutirati in se redefinirati, a se zmerom znova vrača k popolnosti osnovne oblike. Tiste, v kateri **Sneti** tekmeca s spretno nastavljeno bombo zapre v nišo in se mu roga, ko med živčnim trzanjem sprejema neogibno pogibel.

Fizično večigralstvo pred enim zaslonom v dobi interneta ni izumrlo – nasprotno, zadnja leta doživlja renesanso. Morda kot odgovor vsemrežni oddaljenosti in odtujenosti, nemara kot klic nostalgije po časih, ko smo se brez daljinskih povezav dobivali s kolegi, sedeli na kavču in vkup nažigali raznorazne titule. Recimo Micro Machines, Street Fighterja, Worms ... in, seveda, enega in edinega, najjačega, najbolj zabavnega in najbolj dolgotrajnega Bombija. Tako smo Bombermanu rekli pri naši hiši in ko je napočil čas za dotičnika, je ostalo romalo v kot. S starši, domačimi ljubljenčki, konkurenčnimi špili in življenjsko nenujnimi opravili vred. Celo nekaj dotičnih se je dalo do neke mere zamakniti, spričo česar vece med bombermanskimi uricami ni bil posebej dobro obiskan.

Tako močan je bil pač privlak enega od 'večnih' špilov, katerega takoj razumljiva, a težko obvladljiva srž se po genialnosti primerja s Tetrisom in Space Invaderji. Nič čudnega, da se je izdatno namnožil in da ga igram že desetletja. Pa čeprav spočetka sploh nisem vedel, da ga!

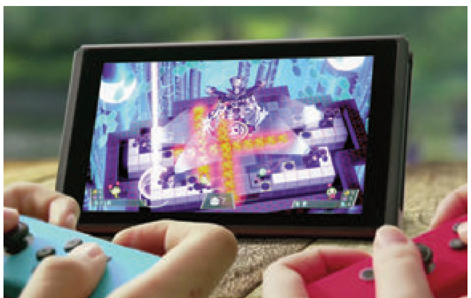
ERIK IN ROBOTEK

Bomberman se ni začel s tem imenom, marveč so ga leta 1983 v Evropi izdali pod fanki nazivom Eric and the Floaters. Jasno se spomnim, kako sem ga v ZX spectrum včital kot še enega od premnogih špilov s piratskih kompilacij, ki so tedaj krožile med nami šolarji. Ne bi mogel reči, da sem se pri njem dolgo zadržal, a moral bi uvideti njegovo tiho prelomnost. Japonski oblikovalci v hiši Hudson Soft so si zamislili od zgoraj gledan labirint s hodniki pod pravim kotom, po katerem je hodil naš striček s klobukom in hozentregerji. Družbo so mu delali nevarni baloni s človeškimi obrazi, ki se jih je obranil tako, da jim je nastavljal bombe. Te je razneslo po nekaj sekundah in eksplozija je na sosednja polja poslala udarni val, ki je upepelil sovražnike – ali samega 'Erica'. V narekovajih zato, ker je kmetič tako ime dobil šele v evropski inačici za tukajšnje hišne računalnike. V izvirni verziji za tamkajšnje abake so ga klicali preprosto Bomb-man. Čemu so ta umevni naziv spremenili? Ker so se bali, da se bo 'občutljivim Evropejcem' omemba bombe v imenu zdela prenevarna. Od druge svetovne vojne tedaj očitno še ni minilo dovolj časa ...

Ključna navdiha sta bila na dlani. Blodnjak s sovražniki je spomnil na Pac-Mana, puščanje eksplozivnih sredstev pa na razpošiljanje žoge v avtomatni arkadi Mr Do. Toda bombe so bile nekaj novega, špil pa je poudarjal tako vešče premikanje kot načrtovanje, saj je bilo treba predvidevati gibanje balon-pošastkov in jih zapirati v slepe ulice. Prav tako si mogel z eksplozijami razbijati napokane stene in si s tem odpirati dodatne poti. Toda naslov ni bil blazna uspešnica in v iskanju novih prijemov so se Hudson Softovci domislili, da bi obdržali sistem, zamenjali pa igralno platformo in kompletno estetiko. Izbrali so vse bolj priljubljeno Nintendovo konzolo NES, turobno črno podlago labirintov zamenjali z zeleno in opeke narisali bolj prepoznavno, da si koj vedel, katera je prhla in katera ne. No, največja sprememba je bila zamenjava pridelovalca sončnic s humanoidnim modro-belim robotkom, ki se na koncu špila ostržkasto spremeni v človeka. Ustvarjalci so menili, da potrebujejo lik, ki bo mladeži ostal v spominu podobno kot Mario in Donkey Kong, ki sta NES postavila na zemljevid. Igralci so si ga zapomnili tako zaradi luštne podobe kot petdesetih nivojev, po katerih so na NESu lazili raznolikejši sovragi: poleg preoblikovanih balonov še duhci, sodčki, medvedji ksihti, plavi sluzavci. Špil je bil nadvse simpatičen in očividno nadmočen Ericu, vendar je bil kakor predhodnik samotarski. Manjkal je še en bistven gradnik, tisti, ki je serijo Bomberman s treskom postavil na svetovni videoigralski zemljevid. Večigralstvo.



Ime Dyna Blaster so si v Evropi dejansko delile tri igre: računalniški Bomberman, Bomberman 2 za NES, Atomic Punk za game boy. Super Bomberman pa je podserija s kar sedmimi deli.



Smisel Bombermanov je že dolgo večigralstvo. Včasih pred težkimi katodnimi zasloni, potem na internetu, zdaj na najsodobnejšem switchu, kamorkoli ga posadiš. Škoda, da je Bombi R zanj tako drag!



Eric and the Floaters na spectrumu. Glavni lik sicer spomni na angleškega upokojenca in eksplozivna sredstva na strjene kaplje vode. Toda osnovni koncept je nezgrešljiv: od tu je zrastel Bomberman!



DYNA BLASTER

1990; PC, amiga, ST

Dyna Blaster (evropsko poimenovanje) kronološko ni bil prvi Bomberman, toda uvedel je ključno lastnost serije, večigralstvo. Ker je tekel na računalnikih, je z njim seznanil veliko več Slovencev, kot bi jih prek konzole. Če si na amigi imel adapter, je podpiral do pet bombašev, toda najbolj tipsko število je bilo dva do štiri. Vsak je začel v svojem kotu labirinta in v štirih minutah je bilo treba eliminirati slehernega živega ali računalniškega tekmeca. Bonusov sicer ni bilo toliko kot v kasnejših Bombijih, saj je bilo moč pobrati le dodatna sredstva raztura in ikonice za povečanje dosega plamenov. A enostavnost je delovala igri v plus in danes je to legenda v pravem pomenu besede.



SUPER BOMBERMAN

1993; SNES

Kar je bil Dyna Blaster za evropske računalničarje, je bil Super Bomberman za konzolaše. S to igro je Hudson Soft naposled odvrgel alternativno imenovanje in na super NES, ki je bil na stari celini popularnejši od predhodnika, dostavil prvi naslov za štiri igralce. Za to si potreboval vmesnik multitap, toda v genialni marketinški potezi si tega kupil skupaj z igro! Večigralska akcija je bila zelo klasična, a uživantska zaradi natančnega nadzora, jasnih pravil in številnih zanimivih prizorišč. V samotarstvu pa si se spoprijel z Zlatim bombašem, ki je poskrbel za dobesedno švicalen obračun.



ATOMIC BOMBERMAN

1997; PC

Konzolaši vedno kažejo na Saturn Bombermana kot tistega, ki je podpiral največ igralcev hkrati. Nič manj kot deset! Toda pecejaši ne zaostajajo, saj so imeli svojega favorita, razvitega posebej za Windows. Atomic Bombermanu je sicer manjkalo izvirnega risankastega šarma, saj so dotičnega nadomestili 'rendrani' bombaši, ki so znali govoriti. Tudi jako nesramno! Vendar je špil razturil z možnostjo bitke po lokalni mreži, v kateri se je tako kot na enem saturnu z dodatnimi vmesniki za joypade udarila deseterica.



BOMBERMAN 64

1997; nintendo 64

Dobi primerno je Bomberman na N64 skočil v poligonsko trirazsežno suknjo. A grafika ni bila edina sprememba: od zgoraj gledani, zaslon veliki blodnjaki so v puščavništvu mutirali v večje, po zgledu Maria 64 odprte nivoje. Po njih je gospod Shirobon nastavljal bombe, ki jih je namesto v križnem vzorcu razneslo v krogu. Z njimi si uničeval sovražnike in premikal stikala za odpiranje prehodov. Večigralstvo je bilo klasično, a ni ostalo v spominu tako kot zgodbena kampanja s četverico šefov v slogu izstreljevalke ognjenih peres.

ČLOVEK JE DRUŽABEN MORILEC

Japoncem je multiplayer v Bombaša potisnila izvedenka za tamkaj znano konzolo turbografx-16, nam na stari celini pa hecno imenovani Dyna Blaster. Tako se je približek te igre klical na nam najbližjih platformah: DOSovskem peceju, atariju ST in amigi. Imel je sicer kar krepko enoigralsko plat s štiriinšestdesetimi stopnjami, šefovskimi bitkami in razširjeno zgodbo. Ta je bajala o dobrem Belem bombašu, ki mora pred zlobnim Črnim bombašem rešiti hčer znanstvenika, ki ju je oba ustvaril. A levji delež privlačnosti je izviral iz uživantskega tekmovalnega multija, ki je z ustreznimi adapterji podpiral do pet živih sprtežev za enim zaslonom. Ob splošni odsotnosti takih dodatkov se je največ ljudi v parih usedlo za eno tipkovnico in se lotilo nastavljati bombe ter pobirati ikone z dodatnimi močmi. Te so v seriji že dolgo stalnica in segajo od sposobnosti brcanja granat prek zaščitnega jopiča, ki za nekaj časa podeli nesmrtnost, do daljinskega upravljalnika, ki omogoči sprožanje eksplozij, ko ti hočeš.

Preprostost koncepta je ob jasni preglednosti, na piksel natančnem premikanju in kultni glasbeni podlagi botrovala izredni nalezljivosti. Kakšne epske bitke so to bile! Pomnljive situacije so segale od kaznovanja lipetov, ki so naivno šli po bombo v ograjen predel, nakar si jih tja zaprl in se jim posmehoval med plesanjem kazačoka okrog klubske mizice, do pogostih samoumorov nabildancev, ki so po hodniku nastavili po osem petard, nakar niso zmogli pravočasno uiti na varno. Zmagovalci so rajali, migali z medenicami in strupeno sikali, poraženci so tolkli s pestmi po mizah in rjoveli od bolečine ... Do naslednje runde, kjer so se čustva ohladila, prijateljstva so se zacelila in izhodišče je bilo spet za vse enako. Kleč popularnosti je bil v tem, da je lahko Dyna Blaster igral praktično vsakdo, od prekaljenih gamerjev in geekov do tistih, ki jim videoigre niso bile prav nič blizu. Treba je bilo uporabljati le štiri smeri in akcijsko tipko, zaslon se ni pomikal, liki pa so se gibali dokaj počasi. V ospredju tako zvečine niso bili refleksi, marveč taktično, domala šahovsko predvidevanje in študiranje psihologije nasprotnikov (vzorci delovanja, obnašanje pod pritiskom ...). Vsaj do tedaj, ko se je čas iztekal in se je labirint začel manjšati. Ah, kako veličastne so bile šele tedaj zmage in kako jezljive smrti!



BOMBERMAN LIVE

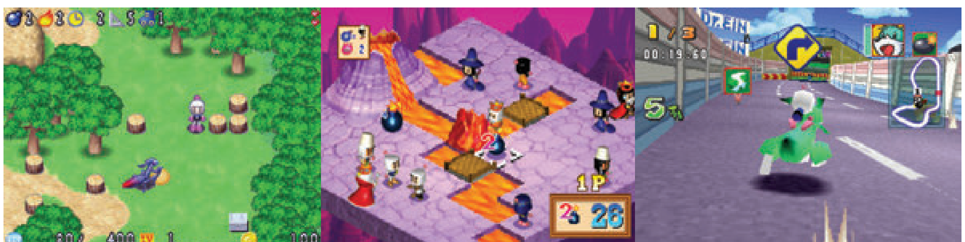
2007; xbox 360

Pred desetimi leti sta bila povezovalni spletni servis Xbox Live in digitalna štacuna na XB360 še nekaj posebnega. Večigralski Bomberman Live je spadal k obojemu: bil je cenejši, kupil si ga zgolj daljinsko in omogočil je internetne bitke osmih ljudi ali lokalne štirih. Robotskega junačka je bilo moč po mili volji kičiti, za kar so prodajali drobižne dodatke. Nova doba! Izvedenki sta nato dobila wii (Bomberman Blast) in PS3 (Bomberman Ultra).

PRIJAZNI TERORISTI

Ta formula je Hudson Softu vse do združitve s Konamijem pred petimi leti nesla zlata jajca. In z njih produkcijo niso štedili. Celo ne upoštevaje mnoge odvrtke se je z najnovejšim Super Bombermanom R za switch nabralo krepkih petintrideset Bombijev. To je več kot eden na leto! Inačica je prišla celo na prosluli virtual boy in dosti je telefonskih, vendar le na Japonskem. Mi se moramo zadovoljiti s kloni, tudi cenenimi neuradnimi, ki tečejo v brskalniku in nudijo tako puščavništvo kot daljinsko merjenje moči z drugimi ljudmi.

Skladno s tem navalom se je pošteno razširilo izročilo. Belemu bombašu, pri rižojedcih znanem kot Shirobon, se je pridružil kup drugih likov, od grdega Črnega bombaša in žlehtnega profesorja Bugglerja do malih pomočnikov Charabomov. Ponekod se je pogled postavil na stran, zelo zgodaj smo ugledali prvoosebno lazenje po blodnjakih, kasneje so prišli odprti nivoji, nekateri deli so poudarjali samotarsko odkrivanje zgodbe ... In kakopak se je dopolnjevalo ter spreminjalo večigralstvo, ki je podprlo lokalno mrežo in spletno akcijo ter tja do deset sodelujočih v prostranem labirintu. Povsod je bobnelo, bolj kot v marsikateri prvoosebni streljanki – a vselej v prijateljskem vzdušju!



Z glavne serije je na ducate odkruškov padlo v raznorazne žanre. Frpjev je bilo za celo trilogijo, končavši z Bomberman Story DS (levo), playstation pa je dobil taktično strategijo Wars in kartovsko dirkačino Fantasy Racing. Valovi časa so vse to odnesli na smetišče zgodovine in spomnimo se le še osrednjih delov.



Super Bomberman R

Prastarih iger, ki so dokazale odpornost na zob časa in so še danes aktualne, ne gre pretirano spreminjati, saj jih mimogrede pokvariš. Izvirni recept je pač najboljši in ne prenese velikih popravkov. To velja za Tetris in tudi za Bombermana, o katerem beri v tomesečnih analih. (Po naključju sta obe kultni igri stari triintrideset let!) Ironija je, da se Konamiju v večno formulo sploh ne bi bilo treba vtikati. Za switch bi morali izdati zgolj prebarvano inačico, ki bi za mali cekin omogočila nadmočno večigralsko zabavo z nastavljanjem bomb po labirintih. Nekako tako kot Bomberman Live izpred desetletja, le da s še več izvrstnimi prizorišči in nadmočno presejanimi bonusi. Ampak ne: v odsotnosti prvotnih avtorjev Hudson Softa so najemniki Hexa-Drive zašuštrali znano osnovo, za upravičenje polne cene pa nanjo usuli kup smetja. Nastala abominacija je v primerjavi s starimi Bombaši okorna, pokvečena in oderuško predraga.



Ljubiteljem bombašenja se je ob tej sliki orosilo oko in družabna akcija zna biti jako zabavna, sploh v osmero. Toda eksplozije žal pretresejo temelje!



Niso vse arene običajne. Ponekod nad globelmi krožijo platforme, drugod te dvižni kamni prestavijo nad običajne hodnike.



Pogon Unity ne pričara posebej lične zunanjosti. Nekateri nivoji so zgledno svetli, na marsikaterem pa se trudiš razločiti like in nevarnosti od ozadja.

Malo sam, več v družbi

Četudi nam je obljubljena vznemirljiva enoigralska plat, je kampanja uborna. V linearnem zaporedju se je treba sam ali v družbi prisotnega soigralca prebiti skozi petero tematsko različnih planetov s po približno osmimi nivoji. Svetovi so v nevarnosti pred galaktičnim cesarjem Bugglerjem, monoklastim čokatežem, ki smo ga v seriji videli že dostikrat. Tokrat si je zamislil malce puzlaste nivoje, kjer je treba uničiti vse patruljirajoče sovrage, stopiti na niz stikal in podobno. A naloge že same po sebi niso vznemirljive in dobro načrtovane, ob čemer se začno kmalu ponavljati. Robotski šefi na kraju pa so s šviganjem in izmikanjem bolj tečni kot v pravi igralski izziv. Če ti zmanjka valute za nakup porabljenih življenj, moraš od začetka planeta, in še dobro, da so na razpolago tri težavnosti. Tudi zato, ker vmesnik zakriva dele stopenj, kamera pa tvojo okolico povečuje tako, da ne veš, kaj se dogaja drugod. Ker posamičnih misij ni, je puščavništva po nekaj urah konec in v spominu še najbolj ostanejo hecni vmesni prizori v slogu japonskih stripov. V njih bombermančki pokažejo različne osebnosti, od koder izhajajo raznorazne zagate in čudaškosti.
Bombaška sredica je kakopak od nekdaj večigralska, in na otip je SMB na tem področju izpopolnjen. Omogoča bitke štirih ali osmih bombermančkov različnih barv, pri čemer so lahko živi igralci poljubno pomešani z boti. Cifra osem je v redu, čeprav jo davni Saturn Bomberman preseže. Tako lokalni kot internetni multi podpirata vodoravno obrnjene joy-cone in rabo pro controllerjev, splet pa ima lige, skozi katere napreduješ. Igranje je povsem klasično, torej z bombaškim razsuvanjem zidakov, pobiranjem tipičnih nadgradenj (več bomb, brcanje njih, hitrost ...) in medsebojnim uničevanjem z ognjenimi zublji, ki se širijo po hodnikih. Po dolgem času je tu element, da lahko ubiti liki krožijo okrog blodnjaka in mečejo granate; če jim uspe koga fentati, ga nadomestijo. Labirinti so različno veliki, imajo gibljive elemente, prepade in rampe za dele različnih višin, občasno pa se sprehodiš tudi po zidakih.

Nerazpočena paradajzarica

Žal je špil problematičen v samem jedru. 3D-liki se premikajo manj natančno kot v dvorazsežnih Bombermanih, kjer je bilo gibanje precizno do piksla, in težko je oceniti, če te bo zubelj oplazil ali ne. V Dyna Blasterju sem zmerom vedel, če jo bom skupil ali ne, in to močno pogrešam. Druga kaprica pri usmerjanju je opazen zamik pri vnosu povelja za premik, kar se dogaja celo po popravku, za katerega je Konami potreboval več kot mesec dni. Še več zamika nastaja v nalinijskosti, ki se je z zaplato takisto komajda izboljšala. Skratka, nadzor ni tako dober kot svojčas, kar negativno vpliva na igranje. Problematična je tudi predstavitev. Zvočna plat je medla in namesto na pisanih barvah ter jasnosti včerajšnjika špil v splošnem poudarja grafično spranost, temačnost in nejasnost. Turobni kamniti labirinti in fabriški hodniki so prepogosti in marsikdaj je bombaše težko ločiti od ozadja.
Postaviti switch kjerkoli na mizo in udariti partijo medsebojnega eksplodiranja je vsekakor očarljivo. Več kot je sodelujočih, večji je žur! Sodelovanje pa popestri tako kampanjo kot internetno plat. A napake v temeljih botrujejo slabemu okusu v ustih, če si količkaj seznanjen s predhodniki. Ena sama partija prastarega Dyna Blasterja pokaže, kakšen mora biti Bomberman. In čeravno nisi veteran serije, boš križem pogledal ob brutalno naviti ceni 50 evrov. Morala bi biti vsaj polovična, še bolje pa bi bilo, če bi R stal desetaka in originalno magijo poustvaril brez navlake. Česa več Bomberman ne potrebuje.

40 ***Sneti*** *ni več dobrodošel na letališčih. In na Konamijevih zabavah.*

Konami za switch



Mass Effect Andromeda





Puška in namazan jezik, to sta bila vselej glavna podporna stebra serije Mass Effect. Andromeda doda dirkanje in lopatanje širom tujskih planetov, ki pa ne presežeta starih osnov.



Od beštij, ki jih srečaš med raziskovanjem, sem pričakoval več. Predvsem v smislu raznolikosti, saj špil pokaže zgolj nekaj tipov divjaških monstrumov.



Vesoljsko postajo Citadel nadomesti nova – Nexus. Toda več se pojaš po zanimivih lokalnih naselbinah, kot sta Aya z Angarami ali odpadniški Kadara Port.

Izbral sem vas zato, ker ste – kot jaz – radovedneži in pustolovci," na mostu orjaške vesoljske kolonizacijske križarke Hyperion povzdigne glas vodja ekspedicije Alec Ryder. "Ker ste se vedno spraševali, kaj se skriva za robom znanega zemljevida. In vas ni bilo strah oditi tja, da bi to videli na lastne oči." Vrli možakar govori o prvem človeškem skoku iz matične galaksije Rimske ceste v sosednjo, Andromedino. Da bi za homo sapiensa in še pehar drugih zavezniških inteligentnih civilizacij morda našli novo domovanje. (Ker na vrata starega trkajo uničevalski Reaperji, ampak pšššt, tega se v resnici še ne ve.)

Podobno kot je tale odprava skok na glavo v neznano, je za ljubitelje niza določena neznanka tudi Mass Effect: Andromeda, četrti del Biowarove serije tretjeosebnih strelskih frpjk. Pretrga s pripovedjo prvih treh delov, saj se dogajanje preseli dva in pol milijona svetlobnih let daleč proč ter pošteno v prihodnost. Legendarnega poveljnika Sheparda tu ne najdeš, za nameček pa se igra ozre v smer svobodnjaškega raziskovanja ozemlja in mmorpgjskega zbiranja surovin. Kakor njene junake že spočetka čakajo hude preizkušnje, se tudi ME:A nekajkrat opoteče. A na koncu podvig vendarle zaključi recimo temu uspešno. Ne glede na to, kakšen halo so okoli njenih tegob zagnali internet piplsi.

Kopno v daljavi, kapitan!

Že v Kočevskem gozdu te lahko pogrize medved, v tuji galaksiji pa so nevarnosti še dosti večje. Ko ekspedicija leta 2785, kar šest stoletij po dogodkih izvirne trilogije, dospe v Andromedino ozvezdje Helius, se znajde v neljubi situaciji. Koder so daljnosežni senzorji nekoč predvideli naseljive zaplate zemlje, so v resnici sovražni okoliši! Planet Habitat 7, ki ga je za cilj vzela človeška križarka, bombardirajo stalne električne nevihte in atmosfera je slabša od tiste v delujoči nacistični plinski celici. Poleg tega okrog in okrog sega skrivnosten oblak temne energije, ki poškoduje plovila. Pri načrtovanju odprave je nekaj očitno šlo narobe.

Ravno za takšne primere je na krovu izurjen oddelek Izvidnikov – Pathfinderjev, katerih vodja je Alec Ryder.



To so skrbno odbrani možje in žene, vešči preživetja v sovražni okolici ter iskanja takšne, ki si te ne prizadeva stalno ugonobiti. Seveda si član tega cveta človeške inteligence in stasa tudi ti, Alecov sin Scott Ryder. Ali hči Sara Ryder, kajti spol si je moč izbrati pred začetkom pustolovščine. V nasprotju s trojko, kjer si izbiral moško ali žensko različico istega lika Sheparda, se v Andromedi dejansko odločiš za enega od dvojčkov, nakar drugi živi poleg! Mimogrede, 'shepard' – pastir in zavetnik; 'ryder' – konjenik, pustolovec, izvidnik. Nič bati, ime je moč v celoti zamenjati, kakor tudi izgled protagonista in dvojčka. Če je bil tvoj prejšnji junak zakrknjen veteran bojev in medzvezdnih spletk, sta Scott in Sara mlada ter manj izkušena. Kar razganja ju od radovednosti in zanosa, kar se ti bržčas zgodi, če si pol tisočletja zamrznjen. Priložnost za avanturo se pojavi nemudoma, saj se z očetom odpraviš na površje Habitata 7 pogledat, kaj se dogaja na nezdravo zelenkasti krogli. Tam naletiš na starodavne ostanke inteligentne civilizacije in hkrati na zlikovce nove vrste Kett, ki po njih rijejo, da bi nekaj našli. Kajpak niso navdušeni nad tem, da prideš rečt živjo. Tako gre miroljubno osvajanje novih prostranstev rakom žvižgat še hitreje kot v Kolumbovih časih. Kakšno presenečenje.



V maniri raziskovalca moraš sleherno neznanko skenirati s takšnim ročnim tipalom. Včasih na ta način iščeš namige za rešitve kvestov, denimo pri umorih.


Vsako osončje ima nekaj planetov s surovinami in pa kakšno mrtvo, opustelo lupino. Na srečo že iz orbite s senzorji pregledaš, kaj približno leži spodaj.

V puščavi in goščavi

Ne bi rad izdal preveč zapleta, zato bodi dovolj, če rečem, da se misija na Habitat 7 sfiži in mora človeška križarka Hyperion iskati nov planet. Pri tem naleti na druge kolonizacijske ekspedicije, ki so se z njo odpravile do Andromede in ki takisto niso imele sreče. Celoten projekt tako doživi brodolom na robu neznane galaksije. Zato ti v roke porinejo hitro vesoljsko ladjico Tempest in ti naložijo, da moraš čimprej najti kos kopnega, kjer se bo dalo zapičiti zastavo in postaviti šotor. Hkrati moraš pomiriti izgrede med zaskrbljenimi posadkami in biti deklica za vse. Na tej točki se Mass Effect: Andromeda razširi v odprto raziskovalno igro gigantskega prostorskega obsega, mnogo večjega kot v enici, kjer si takisto lahko dirjal širom (odurno pustih) planetov. Približno ducat osončij lahko razmeroma svobodno obiskuješ s Tempestom in veliko jih je hudirjevo obsežnih. Na prostranstva iz frčala zapelješ novo šestkolesno vozilo Nomad, ki je poglavitno transportno sredstvo po kopnem. Zakaj v eri, ko lahko prečiš razdalje med galaksijami, nimaš česa lebdečega tudi za popotovanja znotraj ozračij, ni jasno. Okej, v bistvu je: da te špil prisili v lastnoročno vožnjo in opazovanje prečudovite pokrajine. Za razliko od predhodnikov, kjer je panorame izrisoval Unrealov srček, so to pot izkoristili Frostbite 3, kakršen poganja Battlefielde. Učinek jemlje dih, podobno kot v ostrih scenah Star Wars Battlefronta. Od peklenskih puščav do predelov v polarnih zametih je slika takšna, da te v resnici zamoti, ko deset minut dirkaš v eno smer proti oddaljeni lokaciji in se vmes zgodi komaj kaj.

Nomad namreč ni tank, marveč zgolj transportni avtek. V Andromedi ni raketiranja pustinjskih beštij z oklepnika kot v Borderlands ali norih dirk s sovražnimi konvoji kot v Mad Maxu. Sovrage lahko samo gaziš ali jih pozneje stresaš z elektrošoki. Škoda, ker vozilo izgleda res mamojebsko in zna izvajati zavidljive dirkaške akrobacije. Lahko ga ličiš in nadgrajuješ, na primer s poskakovanjem, nakar migaš z avtekovo ritjo kot pravi vsemirski gengsta. Druga izboljšava pridoda ščit za obrambo pred naravnimi neprilikami, da te radiacija ne scvre takoj, ko izstopiš. Marsikateri od planetov ima kakšno tovrstno kaprico, od sevanja do neprave temperature. S tem igra vsaj malo izrazi potrebo po trudu za preživetje. Toda Andromedo bi navzlic temu le težko oklical za survival naslov, saj obrambi pred naravo posvetiš le malo časa in ti ni treba paziti na hrano. To je še vedno Mass Effect s poudarkom na oboroženih malopridnežih in zločestih galaktičnih zarotah.


Počepanje v zaklon je samodejno, ko se obenj pritisnemo, in špil v bistvu ne pozna počepanja. Sem in tja to moti, a gre kar dobro skupaj s hitrejšim bojem.

Strel med oči

Ketti in drugi nepridipravi so kljub izvoru iz druge galaksije dokaj podobni zverinam, ki kolovratijo po Rimski cesti. Gre za humanoide, ki v rokah držijo pihalnike in delajo pinjau pinjau. V boju zato predvsem s puškami streljamo falote v glavo, zaklon pa objemamo manj kot prej, kajti v Andromedi je borba občutno hitrejša in bolj dinamična. In sicer zaradi dvojega. Naš lik je zavoljo raketnega nahrbtnika mnogo gibljivejši. Pogon nas sicer ne more odfedrati kdovekako visoko v luft, zato z njim ne letimo in ga je bolje razumeti kot orodje za izmikanje v vse smeri. Potisk namreč lahko usmeriš tudi vstran, nakar tovrstne skokce bliskovito povezuješ, da Ryder šviga naokoli kot zviz v begu pred Harryem Potterjem.



Poleg članov bojnega oddelka je tudi med posadko nekaj oseb, s katerimi se lahko zbližaš. Dormerjeve Lexi žal (v tem delu) ne moreš povaljati.

Obenem je vloga dveh soborcev, ki ju imaš zopet ob strani v spopadu, glede na trojko še manjša oziroma imaš nad njima še manj nadzora. Tokrat odrejaš zgolj njuno pozicijo, nakar se glede na opremljenost z veščinami sama prilagajata situaciji. S tem se četrti Effect dodatno oddalji od taktičnih frpjskih bitk izvirnika in se približa običajni strelski akcijadi. Če si nekoč s Shepardom pedantno ciljal s specialkami kameradov, da si sovragom izcuzal ščite in jih izbezal izza plota, je Ryder bliskovito švigajoča smrt. Čelno udariš v sredo nasprotnega oddelka, sprožiš goro veščin in se bodisi enako hitro umakneš v zaklon, če še ni vse mrtvo, bodisi si čestitaš za opravljen posel. Kot prej tudi zdaj soborca delita zasilne poškodbe in te moreta kdaj potegniti iz kočljivega položaja. A ti si tisti, ki voz vleče dalje.
Morem si misliti, da komu od starejših čistunov to ne bo všeč, saj so drugi člani oddelka odrinjeni v vlogo delilcev dovtipov, namesto da bi bila tvoja skupinica celostna bojna sila. Soborcem moreš nastavljati zgolj prijeme, ne pa jih tudi opremljati in podobno. Če želiš bolj moštveno izkušnjo, je pametneje zagnati recimo Republic Commando. A po drugi plati ne gre zanikati, da je mlatenje v Andromedi hud adrenalinski egotrip, saj se nore eksplozije in udarci vrstijo s silno naglico, ki terja spretnost. Sovragi so namreč vešči v jurišanju na tvoj bok in metanju lastnih pripravkov, kar te prisili, da si nenehno v pogonu in jim vračaš milo za drago. To pomeni, da moraš nenehno ocenjevati sestavo nasprotne sile in ji prilagajati orožja ter sposobnosti. Nisi namreč več omejen na en poklic, temveč jih 'vsebuješ' celo rajdo, med katero preklapljaš kar sredi spopadanja. To nadalje okrepi občutek, da si en tak badass medzvezdni bojni mag. Špil je še vedno strelska frpjka, le da usmerjena v en lik, ne druščino.

“Vreme je pa obup danes”

Mass Effecti so v jedru igre, kjer akcijo prekinjajo dolga pohajkovanja po matični ladji in trud, da bi simpatije zvlekel v posteljo, čeravno imajo drugačen DNK. Andromeda se temu ne izneveri, tako da v Tempestu najdeš oddelke za modificiranja opreme, kjer puškam povečaš hitrost streljanja in oklepom hitrost obnavljanja energetskega ščita. Predvsem pa lahko s slehernim bitjem razdreš kakšno filozofsko. Žal tu Andromeda ne doseže izvirne trilogije, saj znajo biti dialogi moteče površinski. Ni res, da so videti, kot bi jih napisali šolarji na krožku, kar lahko prebereš v žlehtnih komentarjih na spletu. Toda kdor je igral predhodnike, bo pogrešal treznejši, odrasli Shepardov vidik. Morda so avtorji s tem hoteli poudariti, da je Ryder še neizkušen mladenič, čigar čas šele pride. A ne izpade najbolj v redu.
Odločitve v pogovorih nimajo več dveh smeri (paragon in renegade), kamor bi po Shepardovo pelja-

POKLICI IN VEŠČINE

Sistem temelji na treh skupinah sposobnosti: bojni, inženirski in biotski, s čimer označujemo Mass Effectovo vrsto telepatskih čarovnij. Z levelanjem lika dobivaš točke, ki jih vlagaš v omenjena drevesa. V zameno prejemaš nove aktivne in pasivne trike. A če si bil v prejšnjih delih prikovan na eno smer razvoja oziroma poklic, ga lahko tu spreminjaš. Ryder ima v glavi vsadek z umetno inteligenco, ki mu to omogoča. Pri menjavi klase med bojem se seveda sproži kratek zamik, a načeloma je nekaj sekund v zaklonu dovolj, da se preleviš v tanka, ki zagazi v sredo beštij in jih z vsako padlo rešeta še hitreje.
Igra izbranemu zbiru sposobnosti sama nadene oznako profila glede na to, koliko pik si vložil v katerega od dreves. Specialisti bodo tako bodisi soldier, engineer ali adept. Hibrid soldata in adepta je vanguard, engineerja in adepta sentinel, soldata in engineerja pa infiltrator. Na koncu je še deklica za vse – explorer, ki ima razpršene lastnosti. Vseeno se je pri oblikovanju profilov dobro odločiti za določeno smer, saj v zameno dobiš občutne priboljške. Adept lahko iz urokov samodejno rojeva verige novih eksplozij, dočim inženir prejme za pomoč drona.




Večigralski način horde je na začetku rad padal z linije, a so to vsaj za silo porihtali. Res bi koristilo, če bi tu dodali povsem nove alienske nasprotnike.


Nomada lahko podobno kot lasten lik pofarbaš. Na skalah je moč prestaviti v šestkolesni pogon, ki v zameno za hitrost omogoči vožnjo precej navkreber.



Ketti so militaristična rasa z bitji, ki imajo nekakšen koščen hitin, a krvavijo enako kot mi. Proti koncu igre najdeš luštne podrobnosti o njihovem ozadju.

KRČ V ČELJUSTI

Še pred izidom igre je vik in krik sprožil eden dražilnih videov, v katerem Sara Ryder dela takšne grimase, kot bi ji odmrlo obrazno mišičje. Strahovi, da Biowaru do izida ne bo uspelo zgladiti očitno globljih problemov z obrazno animacijo, so se uresničili. Ob nastopu je imela Andromeda hroščato mimiko mnogih likov. Predvsem so zbodle izbuljene oči, ki so zrle v vse smeri. Hiperobčutljivo spletno skupnost zanesenjakov je to pognalo v bizaren delirij in splet so napolnili videi z animacijskimi mimosunke ter komentarji zoper Biowarovo vodjo animacijskega oddelka.
Bolj trezno razlago tegob je podal izkušen nekdanji Biowarov animator Jonathan Cooper. Ta je povedal, da špil očitno trpi za premajhno pozornostjo loščenju gibanja. Veliki studiji danes spričo ogromne količine vsebine animacijo najprej samodejno utvarijo iz dialogov in dogajanja, nakar mora vse gibe ročno pregledati animator, da zgladi slabosti, ki jih neobhodno sproducira avtomatika. Ravno ta faza naj bi pri Andromedi manjkala. V posodobitvi 1.05 z začetka aprila so porihtali dosti nerodnosti in oči ne silijo več toliko iz jamic. Toda črno packo bodo drgnili še nekaj časa.



le Ryderja. Zdaj so odzivi rangirani drugače: kot profesionalni, sproščeni, pragmatični in empatični. S tem novi protagonist postane bolj večplasten in s tem bolj življenjski lik, kar je brez dvoma pohvalno. Toda slabost je, da posledice odločitev v dialogih in kvestih niso zares občutene, ker gre šele za prvo epizodo v novem pripovednem loku. Dogodki niso tako travmatično boleči, kot so nekateri legendarni iz predhodnikov, ki so te poslali v posteljo sopst v blazino. Je pa to bolj posledica dejstva, da je Andromeda v obsežni senci slovesa trilogije, ki je pač ogromna dokončana štorija, dočim je popotovanje v drugo galaksijo šele prav zaštartalo.

Ponekod je slišati, da je štorija v ME:A zanič, kar ni res. Drži pa, da je skoraj do zaključka predvidljiva in ne premore udarnosti, s katero strežejo poznejši deli trilogije, ki so veteranom hočeš nočeš merilo. Ima kar nekaj šibkih točk in burleskno zgrešenih karakterjev, kot je transspolnik Hainly Abrams, zaradi katerega so morali v obližih spreminjati dialoge. A to te ne sme preveč zmotiti v iskanju biserov, ki jih je takisto zajeten pehar. Semkaj spadajo predvsem naloge tvojih kameradov (loyalty missions), v katerih odzvanja potencial, ki ga ta nova pripoved v univerzumu nosi. Človeka Cora in Liam sta od vseh še najbolj običajna. Pravi hec se prične, ko se poglobiš v navdušujoče skulirano Turianko Vetro Nyx, pa obe Asarijki, prismuknjeno arheologinjo Peebee in svojo lokalno dohtarco Lexi, ki jo govori Natalie Dormer. Ali Krogana Dracka in Jaala, edinega predstavnika povsem nove rase v tvojem oddelku – Angarijcev.

Kamen na kamen

Ampak da prideš do pripovednega žmohta, se moraš prebiti skozi petnajst do dvajset ur prve tretjine igre. V tem času špil vate vrže vse od rudarjenja do skrbi za postojanke. Na več točkah lahko postaviš zaselke, ki odklenejo nove verige kvestov in načine izkoriščanja surovin. Slednje nato pretopiš v nadgradnje za avtek in nove oklepe. Pri tem se odločaš med znanstveno in vojaško vrsto postojanke, vendar odločitev nima realnega pomena. To velja za precejšen del tega kolovratenja po planetih, ki ga za vlečenje rdeče niti pravzaprav ne rabiš, in do konca je moč priti, ne da bi nekatere planete sploh povohal! Svobodnjaški vidik ni dobro vpet v osrednjo pripoved, kar je hiba, za katero je trpela že enica. Pri Biowaru so bržčas menili, da bo tako v Andromedi vsakdo našel kaj zase. Toda v praksi izpade kot pomanjkljivo zrežirana izkušnja, ki jo bodo imeli še najraje ljubitelji mmorpgjev. Mnogokaj bi izboljšali, če bi vandranje prineslo kaj vznemirljivo samosvojega. Toda razen srečanj s polšefi v pustinji prevladujoč del dejavnosti odpade na duhamorno tlako.
Slabo premišljeno je tudi večigralstvo. Namesto da bi mogli družno iti skozi zgodbo, je omejeno na modus horde, kjer tvoj oddelek naskakujejo valovi zverin – enakih kot drugod. Te 'strike missions' so vpete v kampanjo, in sicer v smislu, da z njimi soborce pošiljaš na samostojno zbiranje surovin. Lahko jih izpeljejo avtomatsko ali na njih sodeluješ. Tedaj te igra prestavi v samodejni iskalnik soigralcev. A stopnje v nasprotju s kakšnim Gears of War, ki horde zares čisla, niso kaj prida in začno kmalu presedati. Za končanje zgodbe srečoma niso obvezne, saj v glavnem rabijo za pridobitev kozmetičnih olepšav. Te je moč prejeti skozi čas z igro in jih nato prenesti v solo svet – ali pa zanje v mikrotransakcijah pljuniti prave novce. Haha, itak! Ne vidim poante, da bi celo takšno kozmetiko zaklepali v multiplayer, ki v pričujoči bledi obliki res ni smisel Mass Effecta.

Vreden pozornosti

Četrti Mass Effect na mnogih koncih izdaja, da ga je delalo manj izkušeno moštvo v Montrealu in ne Biowarova ključna izpostava v Edmontonu. Zato vsebuje kar nekaj nerodnosti. A poudarjam, da ta špil ni katastrofa, kakor slišiš na spletu kričati množice, ki tekmujejo v tem, kdo se bo po njem bolj podelal. Ne bit otročji, ljudje. Andromeda je ogromen, lušten in intriganten špil, ki se žal opoteka pod težo ambicij in neizprosnim slovesom prvotne trilogije, ob katero je neobhodno postavljen. Saj ne, da bi se avtorji ne mogli bolj potruditi. Lahko bi nam recimo dali priložnost igranja z drugimi življenjskimi vrstami, ne spet samo z ljudmi, in v gradnji postojank naredili korak dlje. Toda ne glede na to je Andromeda Mass Effect, ki pritegne in te obdrži pred zaslonom.



Pred izidom smo čuli, da naj bi bile romantične opcije to pot bolj prizemljene. Toda velike razlike ni, ker je dosti kavsa tako drugih ras kot istega spola.

Aggressor *v novi galaksiji daleč stran najde stare sovrage, ljubezni in nadloge.*

79 noro lepi okoliši ✔ udarno spopadanje ✔ odprt frpjski sistem ✔ novi liki in njihove zgodbe ✔ vzdušje neznanega ✔ nemalo prazne tlake ✖ neroden vmesnik ✖ hroščate animacije ✖ luknjavi dialogi ✖ bledo večigralstvo ✖ Bioware / EA za PC, PS4 in XBO



Glede na popularnost lego špilov se bo takle pisan prizor marsikomu zdel nadvse posrečen. "Nova lego igra vendarle ne more biti slaba, pa še gradiš lahko." No, žal je kot igra precej slaba.

ZEHANJE V VSEH BARVAH MAVRICE

Največji izdelovalec igrač se je preizkusil v kloniranju Minecrafta. Kakšna bo prihodnost nazaslonske sestavljanke **Lego Worlds**, ki se bo nedvomno še razvijala, **LordFebo** sicer ne ve. A sedanjost je pisano medla in židano dolgočasna.

Ustvarjalnost je ena od človeških lastnosti, ki našo civilizacijo žene naprej, zato jo spodbujamo že v najzgodnejšem obdobju. Stvariteljskih igrač je posledično neskončno, edina, ki vsem vlada, edina, ki jih vse preseže, pa je že pol stoletja znamka Lego. Dotične kocke so najbolj preprosta, vendar najmočnejša oblika domače kreativnosti, saj udejanjajo preproste avtomobilčke, mogočne gradove, delujoče stroje in programabilne robote. Kajpakda ob predpostavki, da so modeli zloženi po lastnih zamislih, saj pravo legoigranje na mara za natisnjene načrte. Škatle, polne raznobarvnih gradnikov in domišljija, to je to. Čeprav so Danci že nekajkrat poskusili z virtualnim sestavljanjem, so otipljiva plastika, prepoznaven zvok plastičnih delčkov in njihovo ročno spajanje (ter bolečina ob bosopetem stopanju nanje) nenadomestljivi. Zato se doslej ni posrečil noben tak editor in za edino uspešno ekransko kockogradnjo je poskrbel nek Šved z Minecraftom. Prav njegova 120-milijonska skupnost je Lego vnovič spodbudila, da se loti lastnega videoigernega ustvarjalnika.

Legoiger kajpakda ne manjka, toda sodobni nabor proslavljene skupine TT Games ne omogoča prostega zlaganja. Vse njihove dogodivščine, od Batmana in Star Wars do aktualnih Dimensions, so klasične arkadice v plastičnih scenarijih. V njih s takimi in drugačnimi lego stričkі hopsamo, delamo piv-piv, bunkamo druge možičke in razbijamo objekte, dočim ustvarjanja tam ni. Lego Worlds sicer na pogled deluje podobno, saj ga je s poznanim grafičnim pogonom razvila taista razvijalska ekipa. Tudi tu figurica teka in sesuva okoliški inventar, iz katerega letijo curki cekinčkov. Pa vendar je to drugačne vrste izdelek, tak s poudarkom prav na svobodnem zlaganju na vsesortne načine. Za razliko od Minecrafta, kjer so elementi večinoma geometrijske kocke, ponuja stotine poznanih čepkastih zidakov vseh oblik, kar daje mnogo širše oblikovalske možnosti. Gre potemtakem za ultimativni peskovnik, ki bo zaradi neskončne zaloge kock njihovo kombiniranje sceloma prestavil v navidezno raven?



Zlaganje kockic je osrednja plat izdelka. Včasih je treba z gradnjo izpolniti kvest, kot je tale ograja, drugače pa lahko prosto gradiš. A to početje je pravi spopad z vmesnikom in je le za najbolj potrpežljive.

DOLGOČASNO IGRANJE

Program ni izključno tehnični ustvarjalnik, marveč je sestavljanje vpeto v igranje. Na hitrico rečeno to pomeni, da kot legomožicelj obiskujemo slikovite svetove in delamo usluge lokalnemu življu, s čimer odstiramo graditeljske možnosti. To se samo po sebi ne čuje napačno oziroma se celo zdi, da za mali denar dobiš dvoje zabav. A dasi so mi TTjeve lego igričke jako ljube in mi je poznan tudi privlak Minecrafta, me Lego Worlds ni navdušil. Nasprotno, bavljenje z njim me je kljub silni barvitosti z vsako vloženo uro bolj odbijalo, razlogov za odklonilnost pa je nebroj. Osrednja zamera je ravno ta brezšivna povezanost 'igranja' in grajenja. Tu namreč ni variante kot pri tekmecu, da zignoriraš en modus in se pri priči vržeš v neomejeno kreativnost, marveč je špilež obvezen. Nekaj ur traja, da sploh dobiš orodje za zlaganje, in nadaljnjih trideset, da z raziskovanjem in kvesti vsaj za silo napolniš seznam kock, ki spočetka vsebuje zgolj najbolj temeljne. Nekdo, ki bi se rad šel le arhitekturo, bo zato križem gledal ob nujnosti poskakovanja naokrog, krmljenja prašičev, pretepanja zombijev in razsuvanja objektov.

Ko bi bila igralna plat vsaj primerljiva z doslejšnjimi špili, bi bili ljubitelji zvrsti zadovoljni. A ne pričakuj domišljenih nivojev, intenzivnega dogajanja in spektakularnih šefov, niti štorije ne. Ta plat je nepojmljivo plitka, razvlečena in ponavljajoča se. Za nabiranje zidakov in objektov je treba potovati po naključno generiranih 'planetih', iskati njegove prebivalce in jim izpolnjevati želje. Pastir želi par krav, Robin Hood išče lok, kmet bi rad novo ograjo, veverica fehta češarke, pustolovka se boji okostnjakov in tako v nedogled, kajti večina nalog je prav tako sproti izmišljevanih. Zato to niso nikakršne epske odprave, še miniigre ne. Tu ni prstnih izzivov, različnih sposobnosti ali ugank. Razen občasnega tepeža ni dejansko



Preden sploh lahko normalno zidaš, gre veliko jalovega časa v zbiranje objektov in gradnikov. Tale delavec me prosi, naj ga fotografiram, za kar najprej nucam kamero. Nagrada za 'kvest' bo strešnik.

ništrc od 'igralnosti'. Treba je edinole najti iskano reč, naj bo to banana na palmi, izvijač v zaboju ali dragulj pod zemljo. Oziroma postaviti zapovedan objekt, včasih opeko za opeko, drugič ga povleči iz menija predzgrajenih. Še takrat, ko dejansko obstaja prepreka, se ni treba truditi s spretnostjo ali iznajdljivostjo. Vse je iz kock, te pa je mogoče porušiti do zadnje. Počemu izgubljanje po blodnjaku ali iskanje poti čez obzidje, ako lahko kratkomalo narediš luknjo v steno? Zakaj bi jezljivo plezal po fižolovki do oblakov, če imaš že spočetka na voljo zrakomlat, ki te gor pripelje v trenutku?
Nagrada za kvestanje zna biti zlata opeka, ki predstavlja nekakšen razvoj, drugič dobiš svež osnovni element, največkrat pa le prgišče čepkov. Pri tem sploh nimaš občutka izpopolnjenosti, saj je planetov in opravil neskončno. Za razliko od svobodnjaških območij v ostalih lego igrah, ki so zgoščena in polna tajn ter arkadnih priložnosti, so brezmejni svetovi kljub tematski raznolikosti prazni. Uporabnega zemljevida ni, hitrega prežarčenja do rakete za skok na drug planet tudi ne, in za nameček so še medplanetarna potovanja dolgotrajna. Napredovanje je zatorej izrazito počasno in igranje za crknit duhamorno. Kar težko je verjeti, da ni nikakršnega cilja in s tem rdeče niti. V tri dni tavaš po gozdovih in močvirjih, med vulkani in sladkorno peno, širom puščav in ledenikov, po japonski in divjezahodni deželi ter še po ducatu drugih scenarijev. Ob tem sicer stalno polniš galerijo z rastlinjem in dekoracijo, z vozili in figurinicami ter z večjimi stavbami. Toda skupaj vzeto je vse to nabiralniško početje klavrna zabava za velik časovni vložek. Ure traja, da pridobiš novih pet zlatkotov, ki dvignejo izkustveni nivo oziroma dodajo kreativni detajl. Ne pomnim igre, za katero bi zapravil tako dolgočasno dvomestno število ur.

NERODNO GRADBIŠČE

Kurirčkarstvo in prazno raziskovanje raznolikih krajin, ki se ga gremo peš, z mnogimi vozili ali na hrbtih številnih živali, je torej v službi višjega cilja, virtualnega sestavljanja. V ta namen postopoma pridobimo vrsto puškoličnih orodij. Eno preoblikuje podlago, drugo objekte iz okolice daje v album za naknadno rabo, tretji barva opekice, najbolj mogočen pa je tisti za prosto zlaganje. Ker je kock sprva komaj kaj, je treba za bogatenje nabora opraviti tisoč in eno dnino za okoličane, najti mnogo skrivnih zabojev in ujeti ducate zelenih spak. Nimam pojma, koliko je vseh elementov in modelčkov, če jih je sploh končno število. So pa vsi izključno iz Legovih hišnih tem, torej brez licenčnih X-wingov in Spider-Manov. Po tednu dni stran vrženega časa imaš naposled dovoljšen repertoar gradnikov, da se greš lahko tako imenovano master builderstvo, ki ga Lego tako promovira. A tudi tedaj se izdelek v svojem bistvu ne izkaže in preizkuša uporabnikovo potrpežljivost do skrajnih meja. Gradnja je namreč zaradi narave zidakov neprimerno težavnejša od Minecraftovega brzinskega kvadratnega dodajanja in odstranjevanja.



Eno od orodij je za 'odkrivanje'. Z njim srkamo v zbirnik živalstvo, figurice, vozila in druge manjše objekte. Ko me farmerica prosi za pet prašičev, mi jih ni treba gnati na kup, marveč jih udejanjim.



Špil pozna celo dungeone, ki so navidez labirinti s pastmi in zakladi. Toda nimajo niti ugank, niti izziva, niti ne kakovostnih nagrad. Itak lahko kratkomalo podreš stene in pod okostnjaki narediš luknje.



Ploščadni izzivi ne obstajajo, miselni tudi ne. Še najbolj 'igralno' je bojevanje, a nič ne de, če si pogubljen, saj se brez kazni v hipu materializiraš. Nagrada za premag zmaja bo zauzdanje beštje.



Galerija vsebuje neskončno zidakov, tlakovcev, strešnikov in že sestavljenih objektov. Proti Minecraftu je ustvarjanje trpeče.



Gradnja tele male zanikrne hišice je na playstationu 4 zahtevala nemalo živcev, finomehaničnega premikanja zidakov, preklapljanja med orodji in ubadanja s kamero. Z miško je zgolj malo bolje.



Planeti, ki jih je na karti galaksije navidez neskončno, se naključno ustvarjajo. Nobeden ni osrednji, zato ni občutka pripadnosti. Vse na njih se ponavlja v nedogled. Opraviš nalogo, pa bo čez pol ure spet tam.



Delanje uslug polni takenako album s figuricami, v katere se lahko prelevimo. Nimam pojma, koliko jih je. Licenčnih ni, jih je pa veliko iz vrečkaste serije Minifigures. Seveda lahko sestavimo tudi lastno.



Določene stvaritve so iz Legovega zaresnega programa, recimo številne figurice, mestni avtočki in vozilca iz tem Ninjago ter Nexo Knights. Ampak a ne bi bilo fino, če bi v Worlds našel celotno vesoljsko postojanko iz leta 1980? Pa vse viteze in gradove iz starih dni? To bi bila dodana vrednost!



Orodje za terraforming je precej zmogljivo, saj teren preoblikuje na zelo različne načine. Z njim je mogoče enostavno odkriti zaklade ali skopati luknjo pridaniču pod nogami.

Težavo predstavlja, da je treba vsako legico umestiti v prostor po treh koordinatah in jo še pravilno zasukati. Načeloma je vkup s preoblikovanjem terena mogoče graditi zelo podrobno, toda hitro gre kocka za tretjinski sloj previsoko ali prenizko, obvisi v zraku, gleda čez rob … Popravljanje, menjavanje med orodji, iskanje pravega elementa in barve, pregledovanje kataloga predzgrajenih objektov in za povrh neprestana borba s kamero naredijo zlaganje mukotrpno in prav nič zabavno. Izziv je že ena stranica, kamoli podrobna bajturina. Enajstletna mulčad, ki je v Minecraftu ustvarila veličastne objekte, je nad temle zelo kmalu obupala. Joypad, ki je za igralni del najboljši, sestavljanju ni kos, ampak niti inačica za PC ni odločno boljša. Res si ne predstavljam, da bi se kdorkoli uživaško šel gradbinca. Poleg tega je zidava omejena na statične strukture, zvečine stavbe. Oblikovanja vozil ni, niti ne kakršnihkoli strojev, zato se ne da postaviti delujočega lunaparka, železnic, mehanizmov … Dodatna cokla je, da lasten planet oblikuješ šele po sto zbranih zlatih opekah, kar terja res veliko bednega špilanja. Dotlej pa si lahko stvarnik le na naključnih svetovih, ki jih v širni galaksiji naslednji dan ne najdeš več.
Ob izidu pretekli mesec so splet preplavili pozitivni komentarji, ki so sicer priznavali ponavljajoče početje in okorno gradnjo, vendar so v ospredje potiskali farbovitost in popolno svobodo. Najbrž se marsikdo po kratkem preizkušanju enostavno ni upal biti bolj kritičen oziroma se mu je dopadlo začetno obiskovanje zmešanih svetov. Da na hrbtu rožnatega zmaja kot gusar priletiš v klasično legomesto, postavljeno ob gozd velikanskih sladoledov, nakar demoliraš hiške, oklofutaš prebivalce in sredi trga iz tal potegneš ognjenik ter tri dinozavre, je za trenutek kar zabavno. Ampak onkraj tega moji radosti do znamke navzlic ne vidim privlačnosti. Izdelek resda ni zaključen in mu bodo še veliko dodali ter izboljšali, med ostalim obiske prijateljevih svetov in nove objekte. Potencial je denimo v vključevanju resničnih setov, saj je doslej v igri le ena taka hiška, nekaj avtov in figurice iz zbirateljskih serij. Se mi zdi posrečeno, da kupiš kocke, nakar s kodo taisti model potegneš v digitalni svet. Vendar imam občutek, da se bo projekt razvijal le količinsko, kar ne bo popravilo temeljnih napak. Virtualne plastike že zdaj ne manjka, toda špilavstvo je nezaslišano brezvezno in dela kreativni plati medvedjo uslugo, ta pa je obtežena še z lastnimi problemi.

TT Games / WB za PC, PS4 in XBO ● 30 EUR



DOSLEJŠNJE LEGO GRAJENJE

Lego igre so obstajale, še preden je angleška firma TT Games leta 2005 izdala Lego Star Wars. Prvi naslov za domače računalnike je bil izvrstni peskovniški Lego Island (1997), katerega uspehu je naslednje leto sledil Lego Creator, prva in do letos pravzaprav edina prosta kockovalnica. V njej sem polagal ceste in zidal hiške ter policijske in gasilske postaje, saj je bila vključena le mestna tema. A prav dobro se spomnim podobnega problema, kot ga ima Worlds: zlaganje je bilo okorno in zamudno. Ker ni bilo nikakršnih igralnih elementov, Creator v resnici sploh ni bila igra, zato je začetno navdušenje kmalu usahnilo.

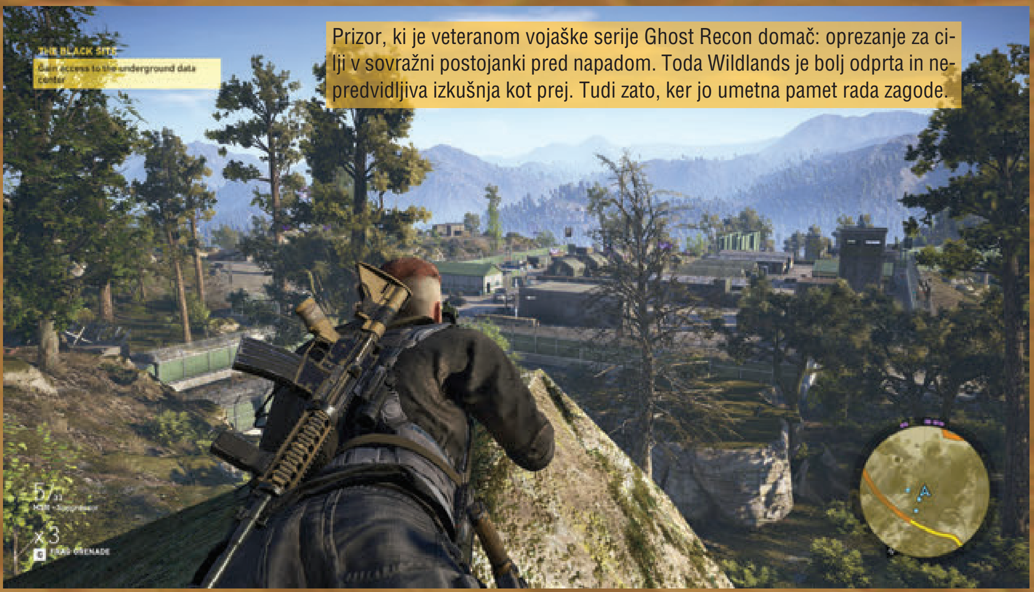

ŠE VESTE, KAKŠNE BARVE SO OČI VAŠEGA OTROKA?
NE SPREGLEJTE ZNAKOV ZASVOJENOSTI Z MOBILNIMI TELEFONI.
OBIŠČITE WWW.LOGOUT.SI
LOGOUT
FUTURA DDB

Ghost Recon Wildlands





Hola, amigo! Se še nisi odločil, kam oditi na dopust? Naj ti predstavim našo prelepo deželo Bolivijo! Leži sredi Južne Amerike in je z vseh strani obkrožena z državami, zato se ne moreš utopiti v morju! Ima raznoliko pokrajino z valujočim hribovjem, gozdovi, obsežnimi rečnimi bazeni in slanimi puščavami. Prebivalstvo govori 36 jezikov in tudi če obvladaš špansko, kletvic na svoj račun dostikrat ne boš razumel, kar je itak prednost. Gorata območja ponujajo veliko možnosti za dolge izlete v naravi in če se utrudiš, lahko enostavno požvečiš malo kokinih listov in noge nič več ne bolijo! Samo pazi, kje jih dobiš, ker je koka pri nas velik biznis. Če jih boš sam trgal, te bodo kmetje po prstih – z mačeto! Zato ne vtikaj nosu v naše plantaže in če na katero naletiš, se obrni in odidi. Drugače bo za tabo prišel kak sicario in te utišal. Nič osebnega. In če slučajno srečaš štiri zamaskirane oborožene Američane, jih hitro prijavi lokalnim oblastem!



Prizor, ki je veteranom vojaške serije Ghost Recon domač: oprezanje za cilji v sovražni postojanki pred napadom. Toda Wildlands je bolj odprta in nepredvidljiva izkušnja kot prej. Tudi zato, ker jo umetna pamet rada zagode.

Tegale oglasa za bolivijski turizem sicer v Ghost Recon Wildlands ni, bi pa čisto lahko bil. Moštvena tretjeosebna streljanka o južnoameriški mamilarski vojni namreč ne ve čisto, ali hoče biti resen špil o kartelnih in mednarodno-političnih svinjarijah ali zgolj običajna popkulturna zabavniška videoigrica. Na eni strani je smrdljiva brozga razpadajočih trupel, izsiljevanj, strahu in korupcije. Na drugi pa zbirka komičnih dovtipov treh bojnih kameradov, s katerimi odideš na strogo tajno protimamilarsko ekspedicijo na obronke Andov v sredo Južne Amerike. Žal to niti slučajno ni edina notranja skreganost tega sicer hudo obsežnega naslova, ki se vije v neskončnost kot bolivijska gričevja.



V vozilih se kameradi na ukaz stegnejo skozi okna in zrešetajo vse, kar nosi gangstersko tetovažo. Žal mi tega ne moremo početi – ker smo voznik.

Kači glavo preč

V Bolivijo jo mahneš, ker se tamkaj zaredi mafijski pritepenec iz Mehike, El Sueño. Mišičasti potetovirani jefe izmišljenega kartela Santa Blanca ima skladno s svojo narcisistično pojavo megalomanske načrte: iz Bolivije napravi pravo malo narkodržavo. Proizvodnjo in preprodajo kokaina z modernizacijo prižene v 21. stoletje ter z milijardami dolarjev jadrno podkupi oblast. Državne varnostne enote Unidad, ki bi naj lovile falote, tako gledajo proč ali z njimi celo sodelujejo. No, Američani se vendarle zbudijo, ko leta 2019 Sueñovi možje pospravijo enega njihovih agentov. Takrat je pa zadosti in v deželo dospe četverica specialcev Duhcev s svojo šefico, agentko Cie Karen Bowman.
Teh pet ljudi na terenu se mora spoprijeti ne le z največjim svetovnim drogeraškim kartelom, marveč še z bolivijskimi varnostnimi silami, in pripeljati Sueña pred roko pravice, da ga s svojo tehtnico užge po tetovirani glavi. Ker so v državi inkognito, ne bo nič z bombardiranji iz zraka ali podobnimi poziranji ameriške vojske. Nepridiprave boš spodnesel tako, da boš širom dežele iskal dokaze in namige o delovanju ter lokacijah kriminalnih pomočnikov. Ko jih boš



Ob množici enostavnih bojnih nalog srečaš nekaj zaguljenih, ki te usekajo z neuspehom, če si prehitro opažen. Takrat moraš uporabiti temo ali se plaziti.

pravili sadisti, ki radi gledajo videe kartelnega mučenja na spletu. Helikopter preprosto noče tja, kamor je treba. Z vozilom sicer lahko zapelješ s ceste in poskusiš srečo na kamenju, a to je loterija. Kakor veli tukajšnja fizika, boš sem in tja preživel padce, ki bi morali tovornjak sploščiti v harmoniko, drugekrati pa te bo karambol z neugledno drevesno vejo stal glave. No, če ti uspe pogled vendarle odtrgati od cikcakajočih stez, imaš kaj videti. Od gozdnatih gričev do gora in slanih puščav; Bolivija v Wildlands je impozantna dežela, kjer na več mestih izstopiš iz avta, sedeš na rob previsa in zreš v daljavo. Ne moreš si kaj, da ne bi. Nakar uzreš iznakažena trupla, viseča s kandelabrov. Ue, tole je rajon Santa Blance! Špil sicer ne skuša na silo šokirati s tovrstno grotesko, toda hkrati daje učinkovito vedeti, da si v zelo sovražnem okolišu.

zgrabil za vrat, ti bodo nemara povedali kaj o svojih šefih, ki upravljajo štiri glavne službe kartela: varnostno, distribucijsko, propagandno in proizvodno. Ko boš mafijski pošasti odstranil dovolj manjših glav, bo morda na površje prilezel še sam šefe. Skratka, v Wildlands je uničenje mamilarske organizacije enostavna reč odkljukanja nad glavami njenih važnih mož in žena. Dejstvo realnega sveta – da ob eliminaciji vodij njihova mesta ponavadi enostavno zasedejo novi, špil en tak malo pozabi. Oziroma se ga loti zgolj čisto na koncu, pri odločanju med dvema možnima zaključkoma štorije. Pa ravno tu bi sistem iz Shadow of Mordorja prišel do izraza!
Na katerem kraju se lotiš bezanja v Santa Blanco, je povsem tvoja stvar, kajti Wildlands je peskovniški odprti svet, kot so Far Cryji in Assassin's Creedi. Pri Ubisoftu so pač porekli, da mora takšen naslov dobiti tudi Ghost Recon. Tista serija, ki se je na startu tisočletja pričela s skrbno premišljenimi, taktičnimi vojaškimi misijami. Wildlands je tako bržčas od vseh iger v tem nizu najbliže klasični moderni streljačini. Le da ni prvoosebna, saj zgolj skozi merke zreš iz oči, sicer pa čez rame svojega bojevnika.



Minidron, ki ga nosiš v žepu, izvidovanje spremeni v nekako petsekundni postopek, v katerem označiš vse falote. Zanje je letalnik namreč zvečine neviden.

Tolčenje po hupi

Neznansko ogromno ozemlje Bolivije sicer ni narejeno na podlagi resnične dežele, a še vedno osupne, tako z velikostjo kot razgibanostjo in lepoto. Enaindvajset provinc namreč v celoti zaseda toliko površja kot vsi Far Cryji skupaj! Če vzameš helikopter, boš z enega konca na drugega letel dovolj dolgo, da vmes mirno skuhaš kosilo, z avtom pa se po vijugastih cesticah fural celo večnost. Kot se za deželo pod Andi spodobi, je namreč čez in čez prepredena s hribovji, in izlet med dvema vasicama tu izzveni kot tri vožnje čez Vršič. Med važnimi postojankami sicer lahko potuješ hipno, a vendarle je treba do večine lokacij peš ali z vozilom.
Zato je kar tečno, da avtomobilska fizika od Far Cryja 4 ni napredovala in serpentine še vedno pomenijo avanturo v malem. Sploh ker so ceste prometne in moraš obvezno prehiteti množico civilnih avtekov. Hkrati pa računalniški soborci ne znajo voziti! Če si 'pameten' in vzameš frčoplan ali zrakomlat, te čakajo še zabavnejše kontrole, ki so jih zaprmej na-

DEJANSKA NARKOKRIZA?

Ko so pri Ubisoftu naznanili Wildlands, to pravim, nevirtualnim Bolivijcem ni bilo povšeči. Njihovo deželo igra namreč prikazuje kot s korupcijo prepredeno narkodržavo. Čeprav se je založnik branil s tem, da je špil čista fikcija, vseeno utrjuje nekatere stereotipe. Mamilarsko packo Boliviji daje njena nedavna zgodovina, saj je bila v sedemdesetih in osemdesetih letih prejšnjega stoletja v resnici zelo važen igralec na mednarodnem trgu kokaina. Takrat je bila drugi največji pridelovalec koke na svetu! Za preprodajo so skrbeli predvsem sosednji Kolumbijci z razvpitim Pablom Escobarjem na čelu. Od tedaj dalje se je zvrstilo veliko kampanj v smeri zmanjševanja pridelave koke, dostikrat ob pomoči Združenih držav. A takšne namene sta venomer oteževala na eni strani nestabilna oblast in na drugi strani dejstvo, da je pridelava koke zakoreninjena med kmetovalci, ki z drugimi pridelki niso konkurenčni. Trenutni predsednik Evo Morales je nekdanji cochalero, pridelovalec! Toda prav on je z bolj razumevajočo politiko, ki se problemov loteva pri kmetu, dejansko uspel v zadnjem desetletju vsaj za silo zmanjšati obseg nasadov. In ravno zaradi teh uspehov se Bolivijci zdaj usajajo. A hkrati ima vsa Južna Amerika nov problem: skokovito rast domače porabe mamil, ne tistih za izvoz! Zato je kljub naporom odstranjevalcev nasadov mogoče, da bo leta 2019 izbruhnila kriza.



Pokanje na daljavo iz starejših naslovov celo pobere let krogle po balistični krivulji, ki se ga moraš priučiti. Zato dostikrat raje ponucaš kolega snajperja.



Civilisti imajo precej skop izbor reakcij na okoliško nasilje – večinoma zbežijo. Umikajo se že, ko vidijo tvojo puško, in skoraj z nikomer se ne da pogovoriti.

¿Hijo de puta!

Divjemu duhcu nazadnje najbolj zavda to, da postavlja količino pred kvaliteto. Utrdb Santa Blance in Unidada je kot koke in trave, toda narejene so po istem kopitu. Isto velja za stranske naloge, kot je lov tovornjakov ali plenjenje skrivnih plantaž. Pri tem dobivaš zaloge v hrani, bencinu, izkušenjskih točkah in drugih dobrinah. Lahko okrepiš odpornost na izstrelke, kameradom omogočiš, da te oživijo večkrat na spopad, podaljšaš baterijo v dronu ... Sem pa pogrešal več vojaških igrač. Lahko prirejaš puške, a je izbor standarden in brez izmišljotin prejšnjih Reconov. Slejkoprej zato opravila počneš mehanično: iz helikopterja se vržeš s padalom, pristaneš, z letalnikom označiš kriminalce, zaukažeš ogenj. To je to. Pri raznolikosti izzivov bi se morali bolj potruditi.

Ameriški sicario

Zaradi svobodnjaštva se je moč sovražnih postojank lotiti na različne načine. Bodisi s snajperskim odstranjevanjem nepridipravov iz daljave bodisi z rambovskim mitraljiranjem ali prihuljenim davljenjem izza hrbta. Vse te mehanike so glede na prejšnje Ghost Recone popreproščene in tudi zdravje se ti samodejno obnavlja. Stiskanje v zaklon je avtomatsko in ne s knofom kot v Future Soldierju. Stopiš k zidu in soldat se bo ob pogledu skozi merek stegnil okoli vogala. Ko se pristopa navadiš, je eleganten, čeprav hroščat, saj občasno noče delovati. Tudi tiholazenje je brezšivno vpeto, saj si preprosto manj opazen ob plazenju ali ponoči. V mraku tvoje naprave za opazovanje v temi pomenijo veliko prednost v primeri z večinoma slabše opremljenimi sovražniki.
Najznačilnejša družna taktika je še vedno tako klicani sync shot. Soborcem skozi daljnogled ali majhnega drona določiš tarče in na ukaz se uležejo ter užgejo. Eksekucije nikdar ne zgrešijo in četudi ima veščina čas obnavljanja, preden jo lahko spet uporabiš, je noro močna. No, pravzaprav lahko soborcem samo rečeš, naj streljajo, kot jih je volja, in že vse leži. Resno – tvoji silicijski soldatje imajo sicer le štiri preproste moštvene ukaze, toda vseeno lahko sami zderatizirajo cele vojaške baze, ne da bi se zadihali. Ti pa samo poslušaš 'tango down' in če slučajno dobiš kroglo v glavo, te prijatelji še oživijo. Umetna pamet tako njih kot sovragov je namreč po videnem sodeč pošteno navlečena belega praška. Sem in tja se lahko sprehajajo v vidnem polju mamilašev, kot da ni nič, spet drugič jih helikopter zazna skozi avtomobilsko streho. Prve ure je žurersko gledati takšno pobijancijo, a kasneje si zaželiš izziva.



Zračna plovila so najenostavnejši način prečkanja razgibane pokrajine. Ko razviješ lik, prideš do justcausovskega skoka s padalom, ki postane glavni način vpadov.

Ta nestanovitnost pri samotarskem igranju je posledica dejstva, da so Wildlands prvinsko spočeli z mislijo na sodelovalništvo v četvero. Tamkaj postane marsikatera od mehanik bolj smiselna. Kar v solo izzveni kot špranja v umetni inteligenci, je v coopu prepričljivejše, ker morilci na ljudi reagirajo drugače in je dejansko treba sodelovati. In čeprav se večigralske partije slej ko prej izrodijo v tekmovanje, kdo bo helikopter lepše zakantal v hrib, je špil v boju bolj zabaven v mnogo in kanec težji. Igra se tega zaveda in ti nenehno tečnari s samodejnim iskalnikom soigralcev, ki te spaja z drugimi na liniji – kajpakda prek Uplayja. Je pa malo bedno, da ne moreš imeti mešanih partij z ljudmi in računalniškimi soldati.

Tako so tiste dobre misije in zgodbe rezervirane za izpostavljene like, kot so buchoni – nižji podaniki – in njihovi underbossi. Tu leži sredica enoigralskega pohajkovanja in je tisto, s čimer Wildlands navduši. Odlično govorjeni in igrani kriminalci imajo zelo različne življenjske pripovedi. Segajo od zakrknjenih nasilnežev do lokalnih kmetov z lastno računico. Njihove usode niso premočrtne ali vselej pravične. Prav tu te pripoved občasno prisili v razmišljanje in naslika neidealistično podobo sveta, ki je drugačna od tistega, kar si predstavlja zahodni človek iz naslanjača. Trpko vzdušje malo pokvari le naš lastni oddelek. Duhci namreč kljub čebljavosti s komentarji nimajo kaj dosti osebnosti, verjetno zato, ker je mišljeno, da jih igrajo drugi živi ljudje. Bowmanova je pa čudno manično babše, ki jo je uvodna smrt agenta, sicer njenega prijatelja, očitno iztirila.
Poudariti moram, da so te štorije, četudi so zanimive in se te dotaknejo, povsem linearne. Pred izidom so namreč Ubijevci razlagali, kako da bomo lahko pripoved vlekli v različne smeri, kar se bo odražalo v svetu. Okej – Bolivija se res odziva na haranje Duhcev, a čisto enostavno, kot se denimo policija v GTAjih. Če si aktiven, Unidad množi patrulje, in če streljaš kriminalce, se njihova moč krči. Obenem lahko krepiš lokalno odporniško gibanje, Katarijevih 26, ki ti na ukaz priskoči na pomoč, če si v zosu (ampak si bolj redko). Opevana vejitev odločitev pa je zgolj iluzija. Sprva misliš, da je moč pomembneže ali ujeti ali ubiti, toda ko greš preigravat, vidiš, da so njihova zaslišanja in usode v celoti skriptane. Izjema sta le dva različna mogoča konca.



Avtomobili so presneto odporni na krogle in ne pomnim, da bi za volanom kdaj fasal katero. Pa čeprav malopridneži redno pozirajo s težkimi mitraljezi.



Stalen prizor ob bolivijskih poteh. Žal nanje ni vezano dosti kvestov, kjer bi zločincem vrnil milo za drago.

Okej roba

To načne prepričljivost sveta, ki ti že tako redno servira na eni strani navdušujoče trenutke in na drugi zevajoče luknje. Paziti moraš denimo na nedolžne prebivalce in če jih ubiješ pet, je igre konec. Po drugi plati je njihovo odzivanje na dogajanje milo rečeno hecno. Še civilisti v Divisionu, ki so bili bolj za okras, so premogli več osebnosti. Sem in tja je opazen dnevno-nočni cikel ljudi, ki se ob sončnem zahodu umaknejo v stavbe ali ob deževnem nalivu pod strehe. Kar lahko večkrat priročno izrabiš za tiho splazenje mimo nevarnosti. Spet drugič sredi noči uzreš ob cesti nekega cabrona, ki ti hoče drago prodati zelenjavo. O-keej. In še bi lahko našteval.
Ghost Recon Wildlands je igra mnogih obrazov, kot jih imajo mnogo kriminalne združbe. Sem in tja ti kaže zale naličene frise, drugekrati pa gnijoče iz soda s kislino, kamor so jih odvrgli, da ne bi preveč povedali. Pod črto bo užitek v špilu najbolj odvisen od dvojega. Prvič, ali imaš že poln kufer odprtih svetov, kjer po karti loviš zadolžitve. Če je to tvoj prvi tak naslov, oceni mirne duše prištej par procentov, kajti tole je ogromnost, ki jo igraš tedne ali mesece. In drugič, vedeti moraš, da je v mnogo Wildlands bolj izzivalen in zabavnejši, vsaj tam po desetih ali dvajsetih urah, ko samotarsko že vidiš večino različnih izzivov, ki jih ima zate v kovčku. Takrat je bolje, da imaš še koga, s katerim boš delil bele črtice. Če jih nimaš in te orjaškost krajine ne impresionira več, pa je privlačnost opazno manjša.

Aggressor mora prežvečiti kar nekaj koke, da se prebije čez vsa hribovja Bolivije.

70 ogrooomno, lepo ozemlje ✔ zanimive zgodbe ✔ vpogled v kartele ✔ taktično sodelovalno streljanje ... ✔ ... ki v solo postane duhamorno ✖ shizofrena umetna pamet ✖ kup fizikalnih in štorijalnih čudnosti ✖

Ubisoft za PC, PS4 in XBO



Thimbleweed Park



Tak twinpeaksovski scenarij, dasi precej bolj humoren, poganja najbolj visokoletečo pustolovščino zadnjega desetletja. Ob pikslastih sličicah, ki bolj pritičejo enemu mnogih fanovskih retroizdelkov, se zdi trditev o ambicioznosti morda neverjetna. Vendar za starošolsko grafiko v razločljivosti 320 x 200 in spisek ukaznih glagolov obstaja razlog: naslov je dušni naslednik ene največjih žanrskih legend, Maniac Mansiona. In to tak z rodovnikom, saj ga ni razvila ekipa navdušencev, marveč sta ga spisala, sprogramirala in zrisala kar izvirna LucasFilmova dizajnerja Ron Gilbert ter Gary Winnic. Dolarje sta sicer nabrala na Kickstarterju, a za razliko od mnogih špilov, recimo tistih od njunega kolega Tima Schaferja, nista nategunsko izdala precenjene povprečnosti. Dogodivščina je izreden dar ljubiteljem te razvrednotene sorte, saj je z naprednostjo in obsežnostjo daleč najboljša v množici in vredna svojega denarja.



Thimbleweed Park je izredno všečna avantura z več igralnimi liki, ogromno predmeti in še več lokacijami. Če maraš za to pasmo iger, je preigranje obvezno. Naj te retro nikakor ne odvrne!



Pogovarjanje je pomemben sestavni del. Dialogi in izustki so všečni, a tole klovnovo žaljenje publike ni primerljivo z besednim sabljanjem v Monkey Islandu.

Thimbleweed Park je izmišljeno, boguzaritno mestece, ki ga je svojčas poganjala uspešna tovarna blazin. A odkar je obrat v nenavadnih okoliščinah pogorel do tal, kraj propada. Nekdaj živahne ulice so prazne, lokali zaprti ter radijska postaja v nedogled suče eno in isto pesem. Število prebivalcev je padlo na nekaj deset čudakov, ki ob spominih na boljša vremena brezupno vztrajajo v mestu duhov. Že tako tmurno vzdušje potlačita še nenadna smrt občinskega bogataša in izginotje njegovega brata. Nakar se sredi vsega tega pripeti umor. V vodi pod mostom leži moško truplo, ki pa začuda nikogar prav posebej ne gane. Preiskave se lotita zvezna agenta, a okrajnemu šerifu mešanje tujcev ni pogodu. Je možno, da so vse neprilike povezane? Kaj se je zgodilo v starem cirkusu? Počemu trgovina ne prodaja zemljevidov? Mar v hotelu res straši? Sta mrliški oglednik in hotelski receptor ena in ista oseba?

Elektronke 3000

Razkrivanje krajevnih skrivnosti razen vrste referenc za znalce nima štorijalne povezave z Edisonovo familijo in lovkama. Zaresni drugi del Dvorca blaznosti je bil vendarle Day of the Tentacle. Zgodba in atmosfera sta v Thimbleweedu kljub čudaškosti drugačni. Dogajanje je postavljeno v rahlo alternativno leto 1987, v katerem tehnikalije poganjajo velikanske elektronke. Tranzistorji so bili slepa ulica, zato vakuumske cevi, ki so v resnici omogočale zgodnje računalništvo pred iznajdbo polprevodnikov, tičijo tako v sekretnih kotličkih kot v nevronskih mrežah umetne inteligence. Sprva se zdijo ti elementi le zanimiva dekoracija, a so vpleteni v scenarij. Nasploh se tekom igranja marsikaj izkaže za premišljeno domislico, zato povest in dogajanje res pritegneta. Kakšna je skrivnost tega bizarnega kraja? Redke so interaktivnice, ki jih igram v prvi vrsti zavoljo firbčnosti, kako se bo vse skupaj razpletlo. Dobršen del pripovednega privlaka gre ravno tako na rovaš več igralnih, navidez nepovezanih likov, vsakega s svojimi motivi. Policajema se namreč kasneje pridružijo zaklet klovn, ki ne more sprati maske, mlada programerka firme MMucasFlem Games in še ena igralno jako zanimiva pojava ...

Maniac Mansion

Anale o Graščini bizarnosti smo objavili že v Jokerju 273, ali vseeno ob omembi dotične legende v opisu ne gre brez slikice in nekaj vrstic. Špil sta torej naredila ista človeka kot Thimbleweed Park in je leta 1987 spočel niz avantur hiše LucasFilm. Čar dogodivščine v bajti norega znanstvenika je bil v lastni izbiri treh junakov z različnimi lastnostmi. Nekatere ovire so bile zato premostljive na več načinov, liki so si pomagali in celo umirali. Tudi zaključkov je bilo zato več. Take ambicioznosti poslej nismo več videli.



Sodobne avanture so lahkotne, s par dosegljivimi prizorišči, malo predmeti in označenimi vročimi točkami. Thimbleweed Park ni take sorte. Tu ni pomagalnika, peterica sočasno vodenih oseb s samosvojimi fintami dvigne kompleksnost in njihov inventar je zaradi rafalnega pobiranja celo neuporabnih smeti res zajeten. Predvsem pa je področje gromozansko. Okraj ima več dolgih ulic, bajte notranjost, spodaj je kanalizacija, naokrog pa še čuda zanimivosti, od bogatunove graščine do blodnjaške hoste. Dejansko ne pomnim predstavnice žanra s toliko dosegljivimi lokacijami. Hitro premikanje in orientacija nista problem, toda akcijskih mest in sogovornikov je znatno. Zato odpade mehanika, da ob zatiku kratkomali klikaš z vsem na vse. Kljub temu igra tja do treh četrtin ni frustrirajoče zajebana, najbolj zaradi nepremočrtnosti, kakršne že lep čas nisem uzrl. Početja je obilo, zlasti ko pričnemo prosto preklapljati med vsemi akterji s celim spiskom lastnih agend. Zato ni popolnih zatikov in je napredovanje dovolj zvezno. Problemi so dopadljivi, reševanje pa sega od pravilnega pogovarjanja prek medsebojnega sodelovanja do zaužitja čilija za ogenj v kaminu.

Ocena minus pet

S Thimbleweed Parkom smo torej po dolgem času dobili odlično pustolovščino tako po igralni kot vsebinski plati. Brez pomoči sem zgodovino čudaškega kraja spoznaval nič manj kot osemnajst ur, pretežno brez zaustavitev, in užival do zadnje minute! Krohotalno smešna predstava to ni, je pa duhovita. Besedila in sceloma govorjeni dialogi – obojega je res mnogo – so nadvse iskrivi in posrečeni. Veliko izjav gre na rovaš popkulture iz osemdesetih, kamor sodi med ostalim delanje norca iz Sierrinih naslovov in povzdigovanje MMucasFlem Games. Avtorji so se hkrati poklonili tisočim podpornikom in vključili njihove prispevke, na primer naslove knjig v knjižnici in telefonske odzive. Obsežnost vsega dvakrat presega žanrsko povprečje, izvedba pa je nadmočna, zato je priporočilo samoumevno. Kdor je v starih časih špilal to nekdaj premijsko zvrst in ga že dolgo časa ni privlekel noben naslov, bo Park podlesne vetrnice zagotovo pravšnji! Saj je nedavno posodobljeni Day of the Tentacle (J273) super avantura, ampak tale je nova, izvirna.

Vseeno pa docela popolna igra ni. Vmesnik ima recimo le nostalgično vrednost, saj je kot tak sam sebi namen in coklast. Levi knof za akcijo in desni za pogled bi bil čisto dovolj. No, so vsaj pozneje v špilu iz tega naredili en hec. A bolj kot dodatno sprehajanje miške so me zmotili nekateri vsebinski detajli, toliko bolj zaradi siceršnje izvirnosti. Največji je, da se igralni osebki med seboj ne morejo pogovarjati. To izpade čudaško že spočetka, saj se od policijskih partnerjev tovrstno 'sodelovanje' pričakuje. Nadalje zbodejo prevečkrat iste izjave in komentarji, kar je škoda. Niso znali spisati še nekaj vrstic in med ostalim omiliti tisti pretirani "looks fine to me" ob pogledu na določene objekte? In nenazadnje: iskricam navkljub ni tistega pravega legendarnega presežka v igranju. Več likov smo videli že pred tridesetimi leti, uganke se ne bodo vpisale v anale in večrešljivosti ter cepljenja ni nikakršnega. Prav tako ne doživimo ničesar primerljivega Guybrushovemu sabljanju. (Ki sta ga, mimogrede, spisala taista avtorja.) Ampak to je cepidlačenje. Srčno upam, da bosta Ron in Gary s tokratnim uspehom udejanjila še kak nov, avtorski izdelek. Predvsem pa, da bo Thimbleweed Park za vzor ostalim ekipam.

Na pet koncev raztepeni **LordFebo** *z žepi, polnimi bizarnih predmetov, preiskuje tajne čudaškega kraja.*

89

obsežnost in dolžina ✔ krasna retrografika ✔ kar pet likov ✔ pripoved ✔ nelinearnost ✔ liki se ne pogovarjajo ✖ enorešljivost ✖

Terrible Toybox za PC, XBO in mac



Nekaj problemov zahteva sodelovanje oseb. Ena recimo zafrkava po telefonu, druga izkoristi nepazljivost klicanega in izmakne predmet.



Najbolj v oko špikajoč minus je, da se liki med seboj ne morejo pogovarjati. To bi bilo naravno, simpatično, pa tudi pomagalno. Lahko pa si izmenjavajo predmete.



Zavoljo čuda početja in precej svobodnega zaporedja je napredovanje tekoče. Šele proti kraju, ko je kvestov vse manj, se težavnost zviša. Vendar so rešitve logične.



Grafika je sicer izrazito pikslasta, vendar podoba ne odbija. Za to poskrbijo tudi dinamični svetlobni učinki in paralaksno premikanje ozadja. Ni pa animiranih sekvenc.

River City Ransom Underground





Pikslarijo je veselje gledati, od smešno animiranih likov, ki se kremžijo pod dobljenimi batinami, do podrobnih ozadij z delujočimi semaforji in ljudmi, ki se usajajo v avtih.



Se spomniš travm s šolskega sekreta, kjer so prežali učenci iz višjih razredov? Nekaj takega izkusiš tu, le da so nevarni celo piflarji.

Uriti se v borilni veščini in pričakovati, da boš na ulici serijsko opravljal z nepridipravi, ki bi si zaželeli tvojega premoženja ali harema, je precej zgrešeno. Takoj zapojeta rezilo in pokalica, ki ju iz lederjakne potegne vsak podjetnejši čefur. V videoigrah pa še zmerom obstaja domišljijski kraj, kjer ni pištol in so mlatilne priprave tope. To je mesto River, prizorišče skoraj trideset let stare hodi v desno (in levo!) pretepačine River City Ransom, ki je mlatež njega dni združila z razvojem lika. Ker je izšla samo za Nintendov NES, je slovenskemu življu pretežno neznana. A žanroznalci vedo, da je bil njen evropski naziv Street Gangs in da gre v bistvu za del niza Renegade. Taistega, kjer smo na spectrumu z lanci od kavasakija garbali pankse širom nevarnih ulic. Izročilo je torej na nivoju, žal pa mu naslednica Underground ni dorasla.

Ostarela zmaja

Ker je očanec Double Dragon rekel, da mora težave sprožiti ugrabitev frčafele in da naj ponjo odide dvojec prijateljev, smo vnovič v tej zgodbi. Nič več mlada Alex in Ryan si bosta med iskanjem žrtve prala ime in razkrivala načrte za zastorom, ki vplivajo na celotno mesto. Seveda od zgodbe izven še kar spodobne količine dialogov in občasnih animiranih sekvenc ni kaj dosti. Bolj gre za izgovor, ki ga pozitivec potrebuje, da začne s pravičniškim štetjem reber. Debata v kvartirjih River Cityja pač ne zaleže. Podaš se v novo in staro učilišče, gradbišče, ulico s trgovinami, igralnico z avtomati, park, kanalizacijo ... Vse je prikazano v podrobni in barviti pikslasti grafiki, dočim po ozadjih med sviranjem čiptjunastih melodij harajo prijetno čokati liki. Underground ni premočrten brawler, kajti mesto je veliko in dokaj odprto. Ne moreš v vsakem trenutku odvandrati kamorkoli, imaš pa zmerom na razpolago obilico raznolikih lokacij. Razdalje so konkretne, zato so vmes nameščene varne hiše, kjer shraniš položaj in oživiš po smrti. V večjih dobiš kveste: najdi gnido, preišči lokacijo, obvaruj žrtev, odnesi predmet. Ob umanjkanju teleportiranja se voziš s podzemno, kar terja obračune z barabami. S tepežem dotičnih prejemaš izkušnje in denar, ki ga vlagaš v kupovanje novih potez pri trenerjih in predmetov v trgovinah. Prav tako v zatočiščih menjaš lik, ki jih je obilo in so pohvalno raznoteri, od karatejca in boksarja prek brejkdenserke do mehiškega in ameriškega rokoborca. Vsak tvori samosvoje kombinacije sunkov, bistvene za hitrejše odstranjevanje nasprotnikov, ki si lastijo posamične rajone. V šoli srečuješ piflarje, ki mečejo ledene epruvete, v telovadnici te napadejo obsceni bilderji, ceste so polne laških frajerjev in štihaških nigrov, izza sten prilomastijo doubledragonski hrusti ... Vsaka vrsta kanalje ima osebnost: nekateri ti težijo v fris, drugi so zahrbtni, tretji spizdijo, ko jim premlatiš zadosti kameradov. Kakopak takisto srečaš šefe, ki pa niso neka sila in so verzije običajnežev. Bolj gre za to, da se umikaš njihovim specialkastim napadom in jih zmlatiš, ko so mlahavi.

Pod tlemi rahlo smrdi

Underground bi bil lahko s tako osnovo fantastičen špil, vendar avtorji niso znali dobro sestaviti celote. Razvoj likov so zoprno upočasnili, igralcu pa v splošnem dali na razpolago, da šlevasto teče skozi lokacije ali se spusti v obračune s pravim vrvežem hudo vzdržljivih tolovajev. Povsod jih mrgoli in še prihajajo novi, krepnejo pa šele po izdatni količini poškodb. Bistveno kasneje kot v prvencu! Nič kaj dosti ne pomaga, če vihtiš orožja, udarce nizaš v dolge kombinacije in izkoriščaš fiziko, kjer v gnečo zadegaš pnevmatiko in se ta odbija od žrtve do žrtve. Dolgo traja, da se jih odkrižaš, zaradi česar se začne sprva vznemirljivo mlatenje ponavljati in vleči. Pri dolgoveznem nabiranju fičnikov se počutiš tlačansko, roba v štacunah pa je draga in niti za reči, kot so stripi, ne dobiš nikakršnega podatka, kaj sploh storijo. Celo pri trenerju ni ene same vrstice o tem, kaj stori nov bojni gib – tisti, ki stane premoženje! Prištejmo poluporaben zemljevid, nejasne opise zadolžitev, hrošče (kupiš gib, ki nato ne deluje), sporočila, ki v vročici pretepa izginejo, ker je potrditev okna z dialogom obešena na gumb za udarce, po nepotrebnem zakomplicirane specialke, ki krivenčijo prste, trapaste kveste v slogu prenašanja lasepulno občutljive steklenice z mlekom ... Pa dobimo špil, ki v zameno za naprednost povzroči preveč sivih las. Za 20 evrov sta sicer všteta tako lokalno kot internetno sodelovanje za do četverico ter arensko mlatenje. Avtorji pa se trudijo in dostavljajo zaplate, tako da ni rečeno, da bo sčasoma drugače. Toda igra bi morala biti že pri izidu v boljšem stanju.

*Delaj, kar hočeš, samo ne razbij **Snetiju** flaše mleka. Spremenil te bo v palačinko.*

68

raznoliki borci ✔ domišljijski sovražniki z osebnostmi ✔ odprto mesto ✔ krasna pikslavost in čiptjunavost ✔ dostikrat garaš namesto igraš ✖ veliko pomanjkljivosti ✖

Conatus Creative / Arc System Works za PC





Vzpenjanje na stebre potom cevi poteka tako, da kačo 'naviješ' okrog droga. Spustiš glavo, jo zanihaš na drugo stran in jo dvigneš. Pa držiš se!



Pozneje v igri se začno ovire premikati, od vrtljivih kamnov z nasajenimi koli do mlinskih vetrnic. Take prepreke običajno vodijo do kristala.





Snake Pass

Kača je strupenjača, lovača, simbol zla, varljivka, ki je uredila izgon Adama iz paradiža, mrzla luskavost, ki ti v žile požene skelečo snov ali te zvleče v črno podvodje. Ampak vse pa res niso take! Noodles je recimo prav prijazen vegetarijanski kač s človeškim obrazom, ki v družbi zgovornega kolibrija biva na pravljičnem prelazu sredi planin. Nekega dne njuna deželica ostane brez čarobnih kristalov in na Nudeljnu je, da jih postavi nazaj v portale. V ta namen se bo moral viti po tleh in se s plazenjem po kolih vzpenjati v višave. Tam bo nabral tako modre mehurčke in kovance kot ukradene kristale; po tri na vsaki stopnji, da se bo odprl izhod. Sliši se krasno in dejansko Snake Pass pomeni svež pristop k zguljenim trirazsežnim ploščadam, saj tu ne skačemo, marveč lazimo. Prvi vtis je fantastičen, toda pozneje se izkaže, da v barvitem raju ni vse tako, kot bi moralo biti ...

Pozdravljeni, ljubitelji kač!

Zmija se giblje samosvoje, saj ne teka naokoli in ne skače, temveč se plazi in oprijema. Počasno gibanje po tleh hitrimo z ritmičnim vijuganjem in z dviganjem glave, ki ji telo nato sledi, zlahka premagujemo nižje ovire. Toda kmalu se je treba povzpeti po vodoravnih in navpičnih kolih, okoli katerih se mora Nudelj spretno ovijati. Med previdnim gibanjem je treba 'čutiti', kje je kačonovo težišče, saj drugače omahne. Oprijemanju vlada fizika in dovolj je že majhen odmik od idealne linije, da se klobčič razplete. Edinstven in doslej dejansko neviden prijem, zlasti v žanru, polnem nogatih antropomorfnih živali. Spočetka padci s stebrov in drogov niso težava, saj so spodaj le kamni in trava, dočim se zna Nudelj čez ožje vrzeli svoji obliki primerno stegniti. Kasneje pa se v tleh odprejo večje luknje in naletimo na bazene, zapolnjene z lavo ali ostmi. Ne čez več ur, ampak dokaj hitro, saj je premočrtno nanizanih nivojev zaradi budžetne cene in narave igre le petnajst in niso prav dolgi. Časa za ujčkanje tako ni in četudi ne naletimo na nobenega sovražnika, nas špil prav nič ne cartka. Ne le, da so smrti nekaj časa pogoste, ob poginu izgubimo vse pobrano od zadnje nadaljevalne točke. Teh je na nekaterih stopnjah obilo, drugod pa malo in so postavljene na čudna mesta. Kljub neomejenim življenjem smo zato ob nespretnosti obsojeni na dosti ponavljajočega se vitja. Za obvladanje kačona potrebujemo dosti vaje, zlasti če nam poanta ni le splazenje do izhoda, marveč tudi nabirka mehurčkov in kovancev. To terja več spretnosti kot navadni skozihod, saj so številne 'skrivnosti' nameščene prav žlehtno, in podaljša igralni čas glede na temeljni kvest, ki traja le kakih pet ur. Sčasoma odklenemo še lov na časovni rekord (time trial), kjer se z ruljo primerjamo na spletnih lestvicah.

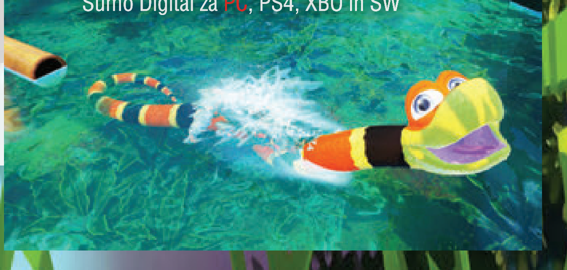
Pod prvo kožo

Nekaj časa je Snake Pass udaren in zabaven. Pisana zunanjost, nalezljiva tropska glasba skladatelja muzike za Donkey Kong Countryje in smešni ksihti, ki jih lagodni plazilec poka, ko mu grozi padec ali ga v rit žge lava, so zlata vredni. Sicer je izven jadikovanja in zehanja nem, toda z mimiko pove več kot kolibri z nakladanjem. Zbiranje skritih artefaktov je dejansko privlačno, medtem ko ovire postanejo bolj domišljijske od začetnih nepremičnih štang. Fižolovke, ki nudijo oporo, sčasoma nihajo in krožijo, s pretikanjem ročic in vrtenjem koles pa Nudelj peha in obrača velike kamnite bloke, da si odpre pot naprej. Občasno mora pretakniti kakšno ročico, s čimer uredi progo za kotaljenje okrogle skale, ki mora pasti v luknjo, da se odpro duri. Potopi se takisto v vodo in pomaga mu kolibri, ki mu zna dvigniti rep in ga s tem rešiti smrti.
A na žalost tako preprekam kot okolici sila primanjkuje raznovrstnosti, sploh ker kač ne nabira novih sposobnosti in mu ne grozijo sovražniki. Cilj je vedno enak, pobrati tri kristale, uganke se začno pošteno ponavljati, nivoji globoko v igri pa so z mešanico klesanega skalovja, trave, votlih stebel in bakel presenetljivo slični začetnim, le da vsebujejo nekoliko kompleksnejše ovire. Četudi se mednje na kraju vpiše piš vetra, vrh zahtevnosti pride sredi igre in ne proti koncu, ko je početje že prav rutinsko. Tam ne čaka šef, marveč le kup klasičnih preprek in antiklimaktični finale že tako praktično neobstoječe štorijice. Tiste, za katero se kljub strošku 20 evrov zdi, da je zaključila le prvo poglavje in da bi moralo slediti še nekaj. Mogoče v razširjeni, nadgrajeni dvojki, kakršno si tako trden temelj in posrečen glavni junak zaslužita.

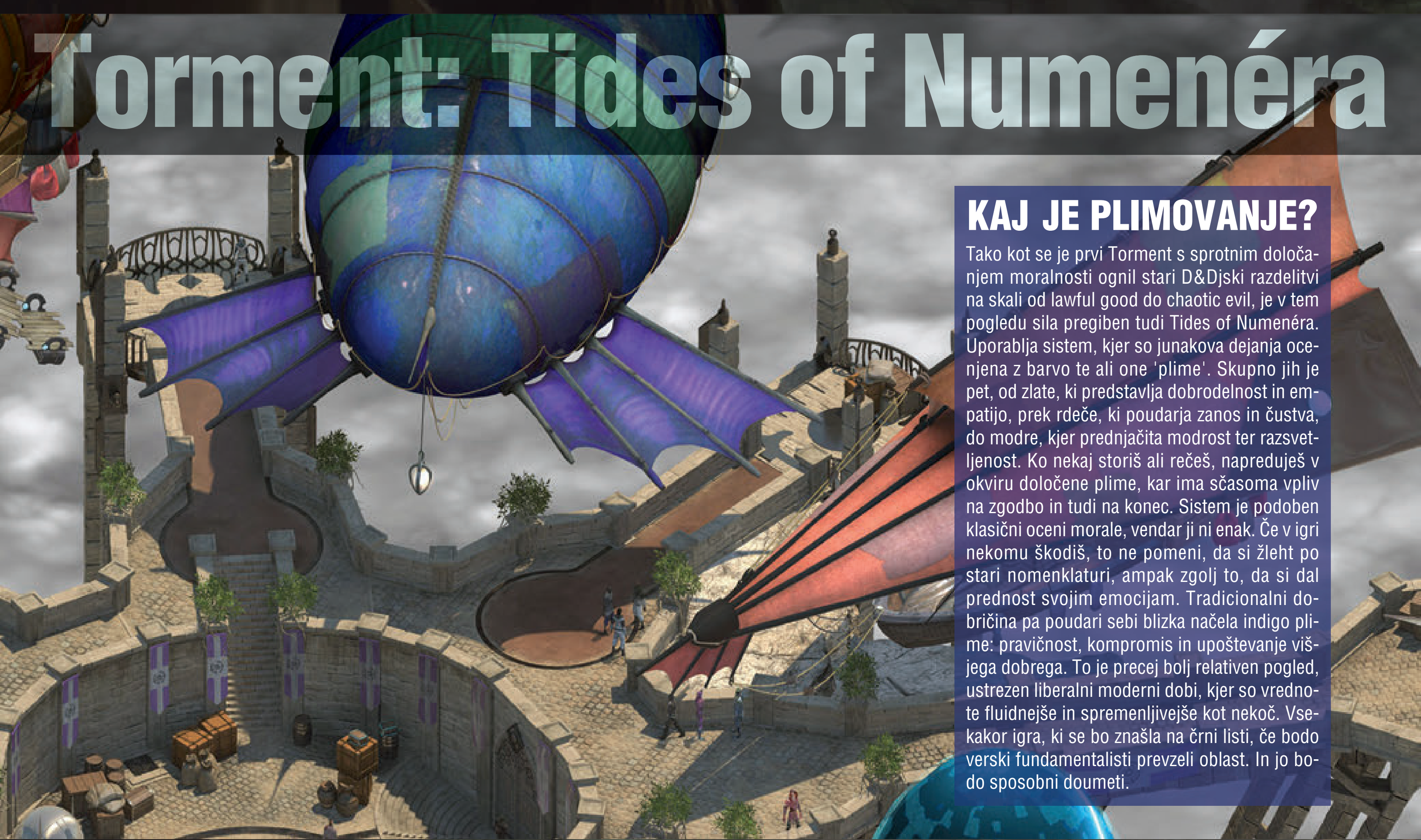
Sneti odslej križem gleda vsak rezanec, če nima morda zvedavih oči in simpatične osebnosti!

70 izvirna platformska igra, kar je nadvse redko! ✔ Nudelj je faca ✔ potrebuje dosti več raznolikosti ✖ zna težiti ✖

Sumo Digital za PC, PS4, XBO in SW



Torment: Tides of Numenéra



KAJ JE PLIMOVANJE?

Tako kot se je prvi Torment s sprotnim določanjem moralnosti ognil stari D&Djski razdelitvi na skali od lawful good do chaotic evil, je v tem pogledu sila pregiben tudi Tides of Numenéra. Uporablja sistem, kjer so junakova dejanja ocenjena z barvo te ali one 'plime'. Skupno jih je pet, od zlate, ki predstavlja dobrodelnost in empatijo, prek rdeče, ki poudarja zanos in čustva, do modre, kjer prednjačita modrost ter razsvetljenost. Ko nekaj storiš ali rečeš, napreduješ v okviru določene plime, kar ima sčasoma vpliv na zgodbo in tudi na konec. Sistem je podoben klasični oceni morale, vendar ji ni enak. Če v igri nekomu škodiš, to ne pomeni, da si žleht po stari nomenklaturi, ampak zgolj to, da si dal prednost svojim emocijam. Tradicionalni dobričina pa poudari sebi blizka načela indigo plime: pravičnost, kompromis in upoštevanje višjega dobrega. To je precej bolj relativen pogled, ustrezen liberalni moderni dobi, kjer so vrednote fluidnejše in spremenljivejše kot nekoč. Vsekakor igra, ki se bo znašla na črni listi, če bodo verski fundamentalisti prevzeli oblast. In jo bodo sposobni doumeti.

Zajeten del privlačnosti igranja vlog leži v izbiri, ki ni le navidezna. Naprednejši primerki igranja domišljijskih vlog omogočajo, da konec dosežemo po več poteh in da kočljive situacije razrešimo na raznolike načine. V Biowarovih izdelkih, od Baldurjev do Mass Effectov, se je denimo kakšnemu boju mogoče izogniti prek pogovarjanja. Obstaja pa še kup tovrstnih iger, ki svobodo nudijo med sámo akcijo. V prvem Falloutu smo recimo zadnjega šefa mogli fernihtati na par načinov, od neposrednega do tiholaznega, obračunu z njim smo se v debati ognili ali mutantsko spako celo pregovorili, da se je razstrelila. Uzd nas je odrešil še marsikateri frp: Deus Ex, Arcanum, Skyrim ...

V to plat se je izdatno vrgel Planescape: Torment. Sedaj že kultno igranje vlog iz leta 1999 se v anale ni vpisalo samo z edinstvenim svetom in tonami besedila, temveč z dosti vpliva na lastno usodo. Poti skozenj sicer ni bilo obilo, a vmes si sprejemal odločitve, ki so ključno oblikovale tvoj lik in druščino, botrovale tej ali oni stranpoti, odredile, kateri frakciji si se pridružil, ter pripeljale do več zaključkov. Mnogi so bili hudo očarani nad tem, da je bil lahko (anti)junak res zloben, kar je vključevalo kraje, grožnje ljudem, pohlepnost in čisto prave umore. S takimi gradniki si je Trpljenje priborilo mesto v dvorani slavnih, začuda pa ni bilo nikdar deležno pravega nadaljevanja. Zato ni presenetljivo, da je namera o stvaritvi spiritualnega naslednika na Kickstarterju na stežaj odprla denarnice. Štiriinsedemdeset tisoč pogreševalcev samosvojega sveta Planescape je izdelovalce pod vodstvom bivšega Interplayevega šefa Briana Farga obsulo s štirimi milijoni evrov. Je silni cekin zadostoval za izdelavo dostojnega naslednika legende in konkurence modernim visokim frpjem? Ali pa govorimo o pokveki, ki se šlepa na staro slavo nadmočnega predhodnika?



Numenéra je staromoden, besedila poln erpege, v katerem dolge debate prednjačijo pred bojevanjem. Ključni plus je vpliv tvojih dejanj na potek igre.



Nismo ne v srednjeveškosti ne v običajnem ZFju, temveč na Zemlji milijardo let v prihodnosti. Okoli rastejo vijoče se roke in lazijo takile glavonožci.

Le odmevi višjega

Čeravno ne igramo več kot Brezimni, ki razkriva kaprice lastne nesmrtnosti, je novodobni Torment za ljubitelje izvirnika domačen. Znajdemo se v okolju namizne igre Numenéra, slične svetu Planescape, ki se dogaja na Zemlji okroglo milijardo let v prihodnosti. Oder je mešanica znanstvene fantastike in srednjeveške pravljičnosti, ki sta intimno pomešani – zadosti napredna tehnologija je namreč po Arthurju Clarku neločljiva od čarovnije. Dungeon & Androids, torej. Ljudje in druge življenjske vrste, od žuželkastih podzemnih kopačev do samozavedajočih se robotov, bivajo med ruševinami osmerih padlih civilizacij, ki so zapustile številne kose fantastičnih tehnologij. Po njihovi zaslugi se je moč teleportirati, si nadgraditi telo in celo vstajati od mrtvih.
Slednje se dogaja našemu junaku, Zadnjemu odvržencu, ki po zgledu eničinega protagonista nima miru. Njegovo telo je lupina, v kateri je eno mnogih življenj prebilo zmikljivo Spreminjavo božanstvo. To je bitje, ki je odkrilo skrivnost nesmrtnosti s selitvijo v vedno nova telesa. A njegov Odvrženec v nesmrtnosti ne more uživati, saj tako njega kot druge like njegove baže preganja temačna entiteta Žalost. Vzeti mora pot pod noge in korak pred Žalostjo iskati druge lupineže, ki mu bodo pomagali potolči sovraga ter prodreti v skrivnosti lastnega uma. Kolikor ga sploh je – mar ne gre le za tihi odmev Božanstva, ki je že davno odšlo?

Madonca, smo zgovorni!

Občinstvo je igro v prvi vrsti sfinanciralo zaradi nostalgije, zato Tides ni mutiral v drugačno igro. Čeprav je narejen v sodobnem pogonu Unity, je ohranil pristop predhodnika, ki je uporabljal Infinity Engine. Namesto da bi brez včitavanj prosto jagali po odprtem svetu, je Torment sestavljen iz več sučišč, hubov, od koder dostopamo do drugih krajev in se vanj vračamo. Dosti časa prebijemo med prečesavanjem zaslonov, da odstranimo temno kopreno, in aktiviramo vroče točke, ki jih pokaže tabulatorka. To so lahko ročice za odprtje vrat, zareze v prostoru, ki nas prenesejo nekam čisto drugam, ali osebe, s katerimi zapadamo v dolge pogovore. Res dolge, kajti besedila v igri je za posamičen del Igre prestolov. Človek se vpraša, ali ne bi bilo tega bolje brati s papirja. A računalniške igre so pač nova literatura, vznemirljivost interakcije šteje in posredi je občutek minulih vremen. Tistih, ko so bili špili nekaj novega in skoznje nisi hitel, temveč si si zanje rade volje vzel čas.



Lastnika tehle posmrtnih ostankov, v katerih se zadržuje strupena žolca, raje ne bi srečal. Številne lokacije, ki jih obiščeš, budijo kompleksne občutke.



Spočetka se gibljeÅ¡ po dokaj normalni okolici, odštevši alienske berače in 'magično' tehnologijo. A dlje kot si v igri, bolj nenavadna in bizarna postaja.

Za Torment si ga je vsekakor treba, kajti to ni naslov, ki bi ga 'malo igral'. Čeprav okvirna formalna dolžina dvajsetih ur ni titanska, gre za zapleteno titulo. Področnim začetnikom sicer pomaga z ukom, vendar mora biti stranka pozorna in vztrajna. Smisel je v tem, da z zložnim, pozornim čvekom pridobiš obilico informacij, na podlagi katerih razpoznavaš drobne namige in potek igre usmeriš v sebi ugodno pot. Numenéra predvideva, da si prišel brez naglice sedet in brat, česar sestavni del je višji jezikovni prag. Angleščina je literarna, z mnogo 'slovarskimi' besedami; med njenimi pisci sta bila glavni oblikovalec Planescape: Tormenta in priznani fantazijski avtor Patrick Rothfuss.

Druga značilnost Tides je zamotanost. V frpjih smo sicer vajeni, da dobimo vrsto opravil, še preden zapustimo uvodno vas. A Numenéra se v tem pogledu ne heca. Že spočetka te vsak prebivalec štartnega naselja dobesedno zasuje z mnenji in loro nenavadnega sveta. Zgolj v krčmi prebiješ uro in debatiraš kot usekan, nakar med vsemi temi izpovedmi, dejstvi in opcijami kar malo obupano iščeš, kje bi sploh nadaljeval z zgodbo. Rdeča nit namreč dostikrat ni jasna in z nje visi kup opravil, ki morda so ali morda niso postranskega pomena. Nekatera navidez čisto nepovezana pripeljejo nazaj v glavni kvest, ta pa je zakopan v domala nepregledni količini besed. Smrt za površno igranje in tiste, ki bi radi brzeli dalje, toda navdušujoče za one, ki se v tako igro sceloma potopijo ter uživajo v premnogih detajlih. (Zvezek ni slaba ideja, saj podrobnega dnevnika ni.) Tako nastaja bogata Tormentova tapiserija, ki zna dodobra prevzeti.



Dvogovori nudijo številne možnost glede na sposobnosti glavnega lika. Če je ta usmerjen jezično, lahko sogovorca ustrahuješ, prepričaš, okradeš …

Le kaj mi storiti je?

Med opravljanjem ali neopravljanjem zadolžitev se izkristalizira eden ključnih čarov: občutek, da imajo tvoja dejanja resnične posledice. To je sicer do neke mere iluzija, saj se, kot v večini sorodnih naslovov, pot v resnici ne cepi dosti. Doseg tega ali onega konca pa ni toliko odvisen od sprotnih izbir kot od tega, kaj klikneš med finalnim obračunom. A po drugi strani je veliko situacij, kjer se odločitve nepovratno odrazijo v špilu.

PRVE HD-MUKE

Enajstega aprila, ravno v času romanja Jokerja v tisk, je nepričakovano izšla posodobljena inačica izvirnega Planescape: Tormenta izpred osemnajstih let. Naredili so ga Beamdog, taisti, ki so preštrihali Baldurjeva vrata. Žal v njem ni nobene nove vsebine, ne lokacij ne kvestov ne likov. Takisto kleč ni v bistveno izboljšani grafiki, ampak v višji ločljivosti vmesnika, ki sega tja do 4K in naredi tekst laže berljiv, podpori širokim zaslonom, združljivosti z novimi računalniki, takojšnjem prehajanju na nove lokacije ter nanovo posneti glasbi. Besedilo je rahlo popravljeno, kar je storil sam avtor izvirnika Chris Avellone, in dodane so mnoge praktične izboljšave, od instantnega prisvajanja robe do povečevanja pogleda. Sicer je moč večino tega dobiti z brezplačnimi modi, a nekaterim ni do ubadanja z njimi in bi radi špil samo namestili ter igrali. Računalniški Planescape: Torment Enhanced Edition pride 20 evrov na Steamu, GOGu in *Beamdog.com*, tablična inačica sledi.





Ponekod se počutiš kot na ukaznem mostu medzvezdne križarke, in res se znajdeš v objektih, ki so po vsem sodeč vsemirski. Od tam prileti na začetku.



Namesto da bi z miško prečesaval sleherni košček ozemlja, pride prav stisk tabulatorke, ki takole označi sleherno vročo točko in identificira osebe.

Ne gre samo za to, da lahko praktično ves Tides preigraš miroljubno; resda je nekaj bojev, ki se jim ne da ogniti, vendar se lahko tedaj izmikaš ali bežiš. Po dialogu ali nečem, kar storiš, ljudje izginejo in jih ni več, naj še tako moleduješ in iščeš ... osebe ti pomagajo, ti aktivno škodijo ali si zapomnijo reakcijo ... in kvesti se iztečejo na tak ali drugačen način, kar ne pomeni le spremembe v nabrani robi, marveč v spremenjenih pogojih za napredovanje.
Treba je denimo rešiti sužnja, za kar se ti pridruži koristen sopotnik, toda naloga je časovno omejena in če se obiraš, bo kompanjon jezen spokal kufre. Zamorca pa ne boš osvobodil tako, da boš nad problematičnega uradnika pridrvel z ognjem in mečem, temveč s pregovarjanjem, denarci ali ukazom od zgoraj na podlagi zvez. Kar spet vodi v druge kveste, ki se nato povežejo z glavnim. Večkrat sam sebe fernihtaš zato, da se znajdeš v sanjski notranji dimenziji, koder govoriš z lastnim odmevom. In kar nekajkrat špil preide v obliko interaktivnega romana, kjer po prebranem besedilu na levi ter ogledu risb na desni sproti izbiraš, kaj se bo pripetilo, in si deležen bogatega opisa. Ti posebej radi obravnavajo sceno, ne toliko samega lika, in sčasoma se zaveš, čemu. Če je bil Planescape: Torment zgodba o spreminjanju sebe, je Tides of Numenéra pripoved o spreminjanju sveta, o vplivu nanj. Domet fabule je zato kljub nekaj izvedbenim težavam pohvalno dalekosežen.



Šefovje je lovkasto in mórasto. V spopadih, ki drugače niso nič posebnega, je koristno izrabljati začasno jačanje udarcev. A moči za to zmanjka!

On, v tisto umeščen

Morda je tudi zato glavni lik manj zanimiv od tistega v izvirniku. Nameless One je bil v svojem nenehnem samoizpraševanju in omogočenem nihanju od dobričine do zlobneža nadvse samosvoj, sploh v dobi, ko so prevladovali turbopozitivci. Last Castoff nasprotno ni privlačen, kompleksen lik, temveč bolj posoda za zamisli avtorjev. Sicer lahko postane hudobec, kar je posledica sistema 'plim', nekakšnih življenjskih zgledov, ki nadomestijo moralnost iz D&Dja (glej okvir Plimovanje). Toda iz vsebine ne suva tista prava, nemila ost, s katero je znal bosti Brezimni. Genialne udarnosti manjka tudi šestim mogočim spremljevalcem, od najstniške zatiranke prek zlatolasega svetlogledca do temačne morilke. Saj so v redu, dosti debatirajo in med njimi vznikajo prijazni in manj prijazni odnosi. Že spočetka se moraš odločiti med dvema, ki sta si kot pes in mačka. Ampak še ene lebdeče lobanje Morta, ki je raztural v starem Tormentu, kljub prisotnosti tipčka z živimi tetovažami ne dobimo, in tudi glavno negativstvo (da ne določam spola!) malce razočara.
Je pa zato Tormentova dimenzija nekaj hudo posebnega. Namesto tipskih gradov & princesk, vojnozvezdarske mitologije ali odkrivanja planetov, kjer v maniri Star Treka živijo ljudje z nagubanimi čeli, se znajdeš med inteligentnimi lignji, osebki, okrog katerih plešejo roji hologramskih podob samih sebe, in tentaklastimi nakazami iz onkraja. Sprehodiš pa se tako po človeških mestih, fabrikah, templjih in podzemlju kot po vsemirski dimenziji, ki



Ker se prodajalka sužnjev ni strinjala z mojimi pripombami glede njenega pokli-ca in je nisem zmogel prepričati v lepo ravnanje z neko punco, sva se udarila!



Opečnate ulice in kovinske hodnike v tretjem aktu zamenja gromozanski živ or-ganizem, ki mu pravijo Cvet (Bloom). Počutiš se kot svetopisemski Jona v kitu.

(najbrž) obstaja samo v umu, ter področjih aliensko morastega videza. Domala sleherna lokacija je ogle-da vredna, naj gre za luko zračnih ladij, kovinske ploščadi sredi medzvezdnega niča ali bližino porta-la, ki se hrani z občutki krivde. (Ejga, v izvirniku smo bili deležni noseče ulice!) Mnogokod stojijo čudaške naprave, katerih vklapljanje prispeva so-lidne miselne uganke – element, ki mu v sodobnih erpegejih domala ni več mesta. Treba je denimo po-vezati barve glede na spekter in iz opisa prizorov v napravi pravilno ugotoviti, kateri kam sodi. Pohval-no! Včasih s tem potisneš naprej zgodbo, včasih pa si pridobiš kak nepričakovan bonus, kot je teleporti-ranje po mestu, namesto da bi moral povsod peš, kakor veli privzeta fizkulturnost.

Diplomati spredaj

Žal niso vse plati Numenére bleščeče. Kdor ceni na-predno, taktično in udarno bojevanje, bo razočaran. Ne samo zato, ker so bitke zdaj docela potezne in zato še počasnejše od izvirnikovih z aktivno pavzo, ampak vsled njihove dokajšnje poenostavljenosti. Tudi to je zgled starega Tormenta, ki bi ga po mo-jem lahko izboljšali, namesto da so se zgledovali po sistemu 'boj itak ni važen'. To drži, če igraš diplo-matskega bojazljivca, kar je bila po kupu vojskoval-nih erpegejev moja izbira. Navsezadnje sem se lah-ko iz konflikta oziroma 'krizi', kot mu pravi Tides, s sprožanjem debat nemalokrat izvlekel celo po za-četku obračuna. A ker je čar špila v izbiri, bi morala biti mlatilna opcija privlačnejša.

S klikanjem po prostoru in sovragih opletaš s čudni-mi rezili, kot so ostri kosi futuristične kovine, vihtiš pokalice in sprožaš posebne naprave, cypherje, ki delujejo kot uroki in posebne sposobnosti v enem. Sovražnikom posesajo življenjsko energijo, eksplo-dirajo kot bombe, prikličejo alienske pomagače … Zaradi uravnoteženosti je moč vsako uporabiti sa-mo enkrat in če jih s sabo trogaš preveč, se to nega-tivno odrazi na lastnostih. Sliši se hudo, toda opis je bolj vznemirljiv od resnice, ki se glasi: boji so okor-ni, dolgočasni in manj kompleksni kot v Pillars of Eternity ter preštrihanem Baldurju. Kibernetsko iz-boljšane težake, lovkaste prikazni in srborite prebi-valce tujih planetov pretežno odstranjuješ rutinsko in razvlečeno. Odločanje o izidih s kocko, ki dopol-njuje statistiko in trud, pa ob ozkosti izkušnje bolj nažira kot razgibava. Tako ali tako imaš pri stvaritvi lika na razpolago samo tri 'službe', ki povedo samo, koliko si nagnjen h garbanju, medtem ko opreme ni kaj dosti. Čeprav ob prehodih na naslednjo izkuše-njsko stopnjo izbiraš med več opcijami nadgradnje, kar omogoča dinamično in sprotno izdelavo likov, se je najbolje čimmanj spopadati.

Včasih mučno, zvečine ne

Podobno neobtesan je špil še na nekaj drugih po-dročjih. Retroobčutek je nekaterim plus točka, a iz-ven skupnosti zaljubljencev v včerajšnjik si težko predstavljam človeka, ki bi bil vesel dolgotrajnega včitavanja pri vsaki menjavi lokacije, rudimentarno animiranih likov, kar zlasti moti med vojskovanjem, in statičnosti prizorišč. Stilistično so super, toda vse je tako mirujoče, da je že prav turobno. K temu ne pripomore ubita barvna paleta, čeprav je res, da ta poteza poudarja malce tesnobno vzdušje, ki ga po-maga ustvarjati fina glasba, dočim govora ni veliko. Prav tako se mi je zdela hlodasta krepitev določenih lastnosti v zagatah. Ko je treba odpreti skrinjo ali ko-ga v nekaj prepričati, lahko vložiš dodatne točke, da povečaš odstotek verjetnosti za uspeh. In ko ti teh pik zmanjka, si jih moraš povrniti s spanjem na vna-prej določenih krajih. Umeten in omleden sistem, ki ne prinaša nobene dodatne vrednosti, ampak samo nažira, ko ti nakana spodleti ob 92 % verjetnosti. Te-daj bržda sledi nalaganje položaja in vnovičen vstop v dialog. Ne pričakuj niti razhroščenosti in pod črto moraš biti precej toleranten oziroma nagnjen k retru, da ti ne začne starokopitnost iti na jetra.
Ampak na kraju sem bil pripravljen spregledati mi-nuse na rovaš pozitivnih stvari. Predvsem filozofske-ga kvesta, navdušujoče bizarnosti posrečenega sve-ta in mnogih odločitev, s katerimi sem si svojstveno ukrojil pot do razrešitve konflikta. Numenéra ni per-fektna, vendar razume, da fantazijske vloge radi igramo zaradi vpliva svojih izbir. Da bi le bilo še več takih razsvetljenk.

Sneti *v nenavadni ZF-fantaziji naleti na posodo smrtonosnih vetrov, ki ji ne morejo konkurirati niti njegova zmogljiva črevca.*

80 fantastičen svet ✔ domet zgodbe ✔ tehtne izbire ✔ prave uganke ✔ zasilen boj ✖ bled protagonist ✖ okornost ne-katerih plati ✖ Inxile / Techland za PC, PS4 in XBO



Mestoma, v takihle obljudenih kavernah, Tides zunanjostno spomnijo na stare Biowarove naslove. A tempo je bolj počasen in poudarek veliko manj bojevalen.

Nier: Automata

Zakaj igramo japonske igre? Ker so drugačne, samosvoje, tako žanrsko kot slogovno. Tu ni prvoosebnega rešetanja demonov, vandranj po mestih s krajami avtomobilov ter arenskih strategij. Namesto tega smo od Tokijčanov deležni vsemirskih streljanj, pretepanj, skakanj in neskončnega pritoka igranj vlog. Naše mišičaste barbare in sodobne komandose pa v fantazijski inačici vsakdana radi nadomestijo umetni ljudje in človekoliki roboti. Prav to dvoje ima glavno vlogo v novi akcijsko erpegejski čudaškosti iz dežele vzhajajočega sonca, ki bo slovenski publiki na splošno vzeto še bolj neprebavljiva kot Final Fantasy XV. Tisti z boy bandom, ki kolje monstrume, cimpra obede in se prevaža z avtom iz ameriških petdesetih. Prav tako naslednik slično bizarnega Niera izpred sedmih let nima posebne začetne privlačnosti. Nasprotno: da ga vzljubiš, terja kar dosti potrpežljivosti in razumevanja. Toda vztrajnejši sladokusci, ki čislajo zanimive eksperimente v igralski umetnosti, bodo od njega sčasoma odnesli veliko.


Automata (množinska oblika od 'automaton', avtomat) je tretjeosebna akcijska sekljačina z izraženimi frpjskimi elementi, umeščena v temačno postapokalipso ogoljenega betona.


Obračun z noro gledališčnico je eden viškov prvega skozihoda. Zaprta arena terja predvsem spretno gibanje med nekoliko bullethellovsko točo izstrelkov in izbiro prioritetnih ciljev.


Zvijajoči se kovinski kačoni z ranljivimi svetlečimi deli vsebujejo nezgrešljiv platinumov DNK. Lahko jih odstraniš počasi in varno s streljanjem ali pa besno napadeš po samurajsko.

Odvisni avtomati

Tisoče let po dogodkih v Nieru je Zemlja postapokaliptično prizorišče velike vojne med človeško vrsto in prišleki iz vsemirja. Slednji so na bojno polje napotili mehanske robote, medtem ko so domačini uporabili sebi podobne sintetične ljudi, androide. Spopad je bil tako silen, da so za civilizacijo ostale le žalostne ruševine. Po delno zaceljenem planetu zdaj patruljirajo roboteji in androidi ter se občasno zravsajo, ne da bi se zapletli v izrecno vojno. Preživeli ljudje so pobegnili na Mesec, od koder poveljujejo androidom, nameščenim v orbitalnem oporišču, alieni pa so izginili. V takemle okolju prevzamemo nadzor nad bojno androidko srebrnih las in kratke kikle 2B ('to be'!), ki jo spremljata oborožen leteč trot in izvidniški sintič 9S. Da so vsi videti kot *sex dolls*, je pač posledica tokijskega stanja duha.
Spočetka se zdi, da se bomo preprosto borili proti kovinkotom vseh velikosti, ki silijo na androidni teritorij. Toda fabula, ki se razkrije, je vse prej kot enostavna, tako glede likov, ki se občasno navezujejo na Nier in njegove srednjeveške predhodnike iz niza Drakengard, kot dometa, ki je bistveno večji od skromnega začetka. V ozadju se namreč skriva nepopisna količina zanimivih sporočil, od budističnih reinkarnacij in kroženja v ciklu življenj, trpljenja ter smrti do idej znamenitih filozofov. Seciranje na tem mestu bi neogibno prineslo kvarnike, zato naj izrazim le, kako boleče in srhljivo je motriti robote, ko oponašajo ljudi, in v kakšnem slepilu obstajajo androidi, ki so zaradi možnosti pošiljanja umskih podatkov v orbito praktično nesmrtni.
Celotna zgodba dobi naravnost epske razsežnosti, je pa res, da je treba za nje polno užitje Automato končati najmanj trikrat. Moj vložek za posamični skozihod je bil nekje petnajst ur. S tem si deležen prav toliko medsebojno dopolnjujočih se pogledov na pretežno enake dogodke in treh koncev, ki osvetlijo večino tematike. A ne celotne, kajti vseh zaključkov je



Če vidiš sliko, na kateri hoče brhko junakinjo v črnem ledru zgaziti naftna ploščad, ki si je zapičila v glavo, da je voltron-gundam, o poreklu ni pretiranega dvoma. Za krmilom so Platinumci!

po nierovskem izročilu nič manj kot šestindvajset, od banalnih v smislu "ni ti uspelo, na Zemlji ni več androidov" prek zafrkantskih in postmodernistično samoreferenčnih do takšnih, ki ti vzamejo sapo in iz tebe iztisnejo solzico. Če ne drugega, se navežeš na fine like z raznoterimi osebnostmi: hladno 2B, dobronamernega, že prav naivnega 9Sa, mesijanskega robota Pascala (referenca na filozofa Blaisa). Prav tako doumeš vodila tistih pripadnikov nasprotnega tabora, ki nimajo zblaznelo morilskih popadkov kot njihovi mutantski vodje, ustvarjeni po človeški podobi, kakor smo bojda mi po božji.

Strel, zamah

Dasi sem prej omenil Final Fantasy XV, Automata z njim ni direktno primerljiv. Osrednji lik sicer nabira izkušnje, kupuje orožja, debatira in si omisli veščine v obliki čipov. Ti omogočijo pregled energije sovražnikov, samodejno lokanje napitkov, okrepijo napad in obrambo, povečajo razdaljo ogibanja in podobno. Prostor zanje je omejen, zato ne moreš opremiti kar vseh. Prav tako odrejaš prijeme spremljevalnega bota, ki lahko strelja, seklja, ščiti ... A nimaš druščine v pravem pomenu besede, saj neposredno nadzoruješ le svoj lik in na ostale ne moreš preklopiti, niti nimaš možnosti podrobnega odrejanja, kako naj se obnašajo. Nabiranje stopenj in pridobivanje opreme pa dejansko ni v središču pozornosti, kajti ko najdeš svojemu slogu primerno krepelo in nabor čipov, se s tem ne ubadaš več. Ne pričakuj torej količkaj klasičnega jrpgja, kot je zadnji čas Tales of Berseria, marveč bolj akcijsko sekljačino in streljačino s frpjskim pridihom. Kar ni presenetljivo, če vemo, da so špil naredili tovrstni specialisti Platinum.
Glede na njihovo Bayonetto in Metal Gear Rising: Revengeance bi človek pričakoval vztrajanje na realnočasovnem, tretjeosebnem opletanju z rezili. Tega je kajpak obilo in vsebuje običajne elemente: tvorjenje kratkih kombinacij, dviganje v zrak, usmrtitve omedlelih kanalj in izmikovalno šviganje sem ter tja, ki izniči poškodbo, če ga izvedeš v zadnjem trenutku. Sistem ni prav globok in temelji predvsem na refleksih in predvidevanju, a deluje dobro in ne dolgočasi niti po veliko urah. Med drugim zato, ker imaš malodane stalno ob boku lebdečega drona, ki je sposoben brez prestanka bljuvati curek izstrelkov in tako načenjati ter usmrčevati sovražnike. Dinamika je zaradi tega nepričakovano velika, saj tipičen boj poteka tako, da tolovaju piješ kri (no, olje) z rešetanjem iz trota, s hladnim orožjem pa vskočiš tedaj, ko vidiš otvoritev, nakar se brž izmakneš, da jih ne fašeš. Ob tem malo pomaga še androidni spremljevalec in sistem teče kakor platinasta urica.

NIER OKVIER



Naziv 'kultna klasika' si običajno pridobijo igre, katerih prodaja je nepretresljiva, a se vanje nek reženj občestva tako zaljubi, da jih hvali na vse pretege. In ker internetni glas seže v deveto, petnajsto in osemintrideseto vas, tovrstni špili zaživijo daleč onkraj groba, v katerega so jih na hitro poslali založniški računovodje. Tipski primer cult classica je Nier, tretjeosebna akcijska frpjka iz leta 2010 za PS3 in XB360. Ravno tako kot Automata se je odvijala na razdejani Zemlji, le da z magičnim elementom. Vdovec je skušal najti zdravilo za hčer, kar je botrovalo obilici bojevanja z zlobnimi duhovi in tehnološkimi nakazami, menjavanju pristopov (sekljanje, robotronski šuter, skakanje, izometrični pogled ...), raznovrstnemu postavljanju kamere ter več koncem. V navezi z mrakobnim okoljem in povsem namorjeno štorijo je bil Nier zadosti drugačen, da je vzbudil pozornost iskalcev posebnosti. Prodaja je bila medla, ampak danes je hvaljenje tega špila znak široke gamerske izobrazbe in naprednega okusa.



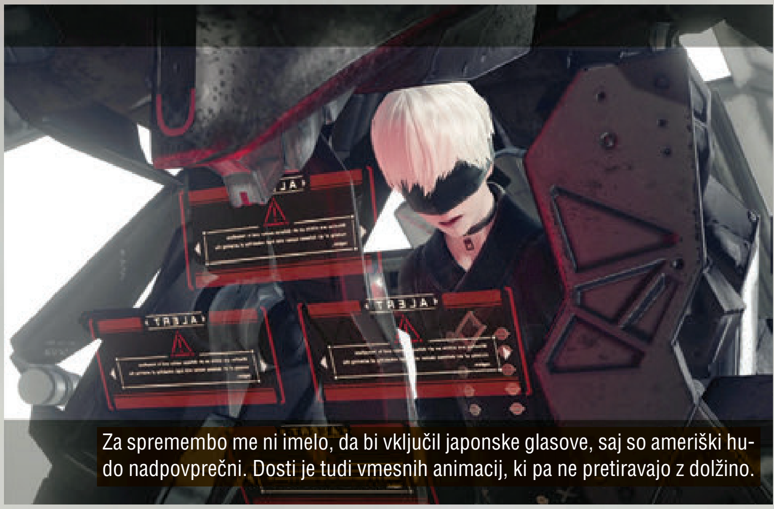
Z mahom obraščena trdnjava daje precej darksoulovski okus. Žal ni večigralstva kot v slednji tituli, zato pa njej na čast odkrivaš trupla drugih igralcev, ki se ti nato avtomatizirana pridružijo.



Trije androidni junaki za troje osnovnih preigranj: spočetka si 2B (levo), nato 9S (desno) in na kraju še A2 (zadaj). Je vredno iti trikrat skozi špil? Dejansko ja.



Okolica je zvečine pusta in grda, vendar te špil s stilističnega vidika zna pošteno presenetiti, ko ti servira kaj takega. Presenečenja so tudi v drugo in tretje.



Za spremembo me ni imelo, da bi vključil japonske glasove, saj so ameriški hudo nadpovprečni. Dosti je tudi vmesnih animacij, ki pa ne pretiravajo z dolžino.



Miselnih ugank špil ne pozna in levji delež vsebine zavzema akcijsko, realnočasovno garbanje raznoraznih kovinskih tečnob. Med njimi takih šefetin.

Moči meriš z vsakovrstnimi roboteji, od luštkanih malih kobacajev, ki bi jih imel kar na polici, če jih ne bi prevzemala morilska sla, prek letečih minitopnjač do dvonožnih ogromnjakov, tankov, kačonov in celotnih naftnih ploščadi, ki te skušajo ugonobiti z orjaškimi krožnimi žagami na žerjavastih rokah. Povečini so starinski, kot bi ušli iz kakšne zgodnje ZF-povesti, in se zanašajo na številčnost. Androidi so tisti, ki imajo s svojo gibčno eleganco in katanami jasno tehnološko prednost, ki pride najbolj prav v obračunih s kakšnima dvema ducatoma šefov. V prvem skozihodu jih srečaš šele pol! Zgaziti te hoče kotaleča se krogla z jeznim učem, nadte se spravijo energijske krogle, okrog katerih se dinamično zgoščuje materija, lotijo se te frčeči oponašalci homo sapiensa, s katerimi v glavah ni vse okej.



Med igranjem sem nemalokrat dobil občutek, da se ukvarjam z nekakšno posodobljeno inačico Final Fantasy VII. Odpiranje skrinj, tempo, perspektiva …

Nepredvidljivo

Robotsko zalego povečini srečuješ na zakoličenih krajih Nierovega delno odprtega sveta. Ta je spočetka omejen na osrednji del velemestnih ruševin in se kasneje postopoma razširi na puščavo, razdrt grad, kanalizacijo, gozd, lunapark … Naokoli je moč tekati, jezditi lose in merjasce ter se teleportirati med snemalnimi točkami. A v primerjavi z velikanskimi, grafično pestrimi peskovniki, kot sta tista v novi Zeldi in Horizonu, je tale precej majhen. Njegova zgradba je omejena in se ne približa strukturni kompleksnosti Dark Souls, s katerimi se občasno spogleda glede okolice in tega, da se po smrti vrneš k truplu in dobiš nazaj izgubljene čipe ter izkušnje. Postapokaliptična turobnost pa izvira tudi iz dejstva, da je vsa podoba zastarela, s spranimi, nepodrobnimi teksturami ter oglatimi objekti. Nikdar ne bi rekel, da Automata teče na enako močnem sistemu kot Uncharted 4 in Zero Dawn, saj marsikdaj daje vtis HD-inačice igre za minulo generacijo konzol. Zlasti na običajnem PS4, kjer ni dodatnih svetlobnih učinkov in lepših senc kot na modelu pro. (PC-inačica je precej neoptimizirana, a podpira višje ločljivosti od 1080p in razmerje robov 21 : 9.) Se pa za videzno grčavost odkupi z bleščečo zvočno sliko, ki vključuje občuten govor v dveh jezikih in fantastično, izvirno glasbo, ki meša inštrumente in rezko petje v slogu animejev Ghost in the Shell.
Bistvena odlika, s katero se novi Nier odkupi za marsikaj, je mešanje pristopov, celo zvrsti. Sekljaško odstranjevanje pripadnikov robotske armade nemalokrat gladko preide v nekaj čisto drugega, ko nadzorovani android na vnaprej določenem mestu v nalogi sede v obleko za letenje. Tedaj Automata po



V vlogi hekersko podkovanega 'izvidnika' 9S bom s temle fabriškim titanom opravil tako, da mu bom s hekersko podigro izklopil posamične dele telesa.

ZMAJSKI POSLI



Na ogled in otip si tega ne bi mislil, toda prvi Nier in nadaljevanje Automata sta umeščena v svet srednjeveških pravljičnih erpegejev Drakengard. Ne, ne nemških Drakensangov, ki tečejo na računalniku, marveč japonskih Drakengardov na playstationu. Enica in dvojka sta izšli v prvi polovici minulega desetletja za PS2 in sta združevali masovno tretjeosebno pobijanje hord sovragov po zgledu Dynasty Warriors ter akcijsko letenje plus klatenje barab z zmajem v stilu Panzer Dragoonov. Štimunga je bila temačna visoka fantazija z vojno med imperiji in vitezi, ki jim službujejo, eden od koncev pa je vodil do dogodkov v Nieru. Drakengard 3 je prispel 2013 za PS3, vendar je kljub bistveno lepši zunanjosti naletel na slab sprejem, saj sta bila nedodelana tako odstranjevanje kanalj na tleh kot v zraku. A tudi ta špil je imel več koncev in je omogočal niz preigranj, kar povzema Automata.



83 *Android **Sneti** kljub prevezi čez oči sčasoma sprevidi, da je to dokaj hud špil.*

PlatinumGames / Square Enix za PS4 in PC

nierovski tradiciji postane arkadni shoot'em up, kjer v pogledu od strani ali zgoraj z 'ladjico' rešetaš grozde sovragov. Zasipajo te predvsem z mastnimi, počasi premikajočimi se izstrelki dveh smrtonosnosti, kar spomni na Treasurove izdelke, kot je Ikaruga, in šuterje vrste bullet hell. To se podaljša v sekljaške obračune, kjer si velikokrat pod udarom taistih krogel. Včasih vsemirsko rešetalna plat zmutira v obliko, kjer v pogledu od zadaj frčeč raziskuješ notranjost oporišča. Tu v vlogi androida 9S v drugem igranju hekaš sovražne sisteme, kar je udejanjeno v obliki miniigre s 360-stopinjskim streljanjem živahnih krogel in statičnih kvadrov. Pri običajnem igranju pa se kamera nemalokrat postavi v stranski ris; tedaj se Automata za kratek čas prelevi v 2D-akcijado s skakanjem, ki drugače ni prav pomembno, mlatenjem in trosenjem energijskih izstrelkov. Nakar se elegantno vrne v normalo, za katero spet ne veš, kdaj se bo inovativno prepognila v nekaj tretjega.

Grušč na neizhojeni poti

Da vse to izkusiš, je žal potrebnih kar nekaj mirnih živcev. Gibčna kamera z dodatnim gibanjem onemogoča precizno izmikanje v plohi izstrelkov ... zaradi umetniške črnobelosti ob nizki energiji je oteženo prepoznavanje, kje sploh si ... pogled se oddalji do te mere, da lik postane pravi mravljinec v gnezdu sitnih robotov ... ves tričetrurni prolog nima ene same nadaljevalne točke in če kje umreš, moraš z vso štorijo od začetka (?!) ... povsod so skrinje, ki jih trenutni lik ne more odpreti in se je treba k njim vračati pozneje (kdo si jih bo zapomnil??) ... od delov sveta pa je tvoj superturbomega hi-tech nesmrtni android odrezan z zaboji, ki jih potem odrine z drugega konca in si odpre pot. Pajade. Nasploh imaš na več mestih občutek, da te špil zafrkava v glavo. Sploh z zavajajočimi navodili za misije, mankom uporabnega tutoriala in tem, da je težavnost hard za nezabavno multitudo zahtevnejša od normal, saj te dosti sovragov svinjsko pokonča z enim udarcem. Več uravnoteženja ne bi bilo odveč, tako kot ne izmišljevanja inovativnejših stranskih nalog, ki so najbolj utrujene sorte "prinesi mi" in "preglej ozemlje". Čeprav je Automata dosti podedovanega od Niera popravila, je ta plat ostala neizpopolnjena.
Ampak z nezloščenostjo ter zatikanjem ob ostre robove plačaš hvalevredno nepodrejanje žanrskim zapovedim, globočinsko zgodbo in mnoge trenutke, ki se jih kasneje spominjaš z nasmehom. Od prvega obiska bele dimenzije prek finalnega šefovskega gauntleta do tega, da lahko storiš samomor, če iz androida izvlečeš čip z operacijskim sistemom. Ni čudno, da je drugi Nier nov kritiški ljubljenec, ki ga 'mnenjedajalska elita' kuje v zvezde. Po mojem malo preveč, ni pa dvoma, da si špil zapomniš. Kar je v komajda še znosni poplavi interaktivne zabave velika pohvala.

Mario Sports Superstars



Nintendova prepoznavna maskota nabije Federerja, predribla Messija in napolni več lukenj kot Tiger Woods. Seveda, saj brkonja obvlada posebne udarce, kakršnih resničnost ne premore. Marievo športno udejstvovanje je vedno umeščeno na skrajno arkadni konec premice, koder se čisla zabavnost in odštekanost. Prav tam, kjer izraza 'simulacija' in 'realizem' nimata mesta, se odvija Sports Superstars, zbirka petih disciplin, v katerih se med seboj pomeri radoživa kjotska kompanija. Nogomet, tenis, bejzbol, golf in konjske dirke so sicer okleščeni napram polnopravnim špilom v stilu Mario Golf (J251, 72) in Mario Tennis (J269, 78). A nič ne de, saj je vendarle pet igric v eni, kot nekoč na piratskih modulih!

Tenis in golf bosta starim mačkom znana, saj temeljita na nedavnih vnosih spod prstov ustvarjalcev v hiši Camelot. To pomeni, da stojita na trdnejših in preizkušenih temeljih ter imata bolj dodelano igralno sredico, ki vleče, začenši s tutorialom. Tudi pri ostalih treh igrah avtorjev iz Bandai Namca se urno priučiš osnov. Za to poskrbijo všečni pomagalniki in trenažni načini v obliki miniiger z nabijanjem žog skozi obroče ter v gol. Finese se razkrijejo, ko preklopiš na neomejen način in najdeš nekaj kompleksnosti. Tu je treba uporabljati vse gumbe in se naučiti mnogo kombinacij. Kjer je pri tenisu za različne udarce prej skrbel en sam gumb, imaš naenkrat proste roke pri njihovi izbiri, zato je fino, da pred igranjem vsakokrat na hitro obnoviš znanje. Prizorišč je kar nekaj in obsegajo različne štadione, igrišča in proge. Vse je nintendovsko pisano, od plaž prek gozdičev do puščav.

A ravno ko zaobvladaš, ugotoviš, da enoigralstvo obsega le po tri turnirje z ravno toliko dogodki, nakar preostanejo samo posamične tekme. Takšna je cena, ki jo plačaš za količino vključenih športov. Sicer imajo različni liki lastne specialke, animacije in statistike – Bowser je močan, princeska spretna, Yoshi uren. Vendar dvomim, da bo kogarkoli vleklo v neskončno preigravanje za odklep hudejših različic junakov, ki so za mišji las krepkejše ali hitrejše. To je tudi edini način, da jih izboljšaš, saj se ne razvijajo tekom igranja. Slično je z zbiranjem kovancev, s katerimi kupuješ paketke virtualnih kart. Nekatere vplivajo na videz ali ojačajo like, a imajo spremembe premalo vpliva, tako da zanje ni baš motivacije.

Sčasoma se izkaže, da vsebine ni toliko, kot se zdi sprva. Zaman boš iskal odbite powerupe, spreminjanje v velikane in slično. Najhuje pa je z večigralstvom, ki prek spleta docela odpove. V napoto so že dolgi meniji, ki v vsakem športu dovoljujejo več možnosti, kar botruje razdrobljenosti že tako maloštevilnih iskalcev zabave. Zato imaš srečo, če sploh najdeš spletno partijo, lokalnega povezovanja pa ni. Upoštevaje nihanje kakovosti športov in le navidezno polnovrednost Sports Superstars ni vreden denarja.

59 *Kavbojc se nadeja teniškega komolca, dobi pa nintendov palec. V rit.*

Nintendo za 3DS



Mario ni žogobrcal že celo desetletje. Prvikrat se fuzbal igra v pravi postavi, se pravi z enajstimi glavami na ekipo. Po dva igralca v timu sta glavna in imata posebne statistike glede na izbrani lik ter sta vešča superstrelov. Ostale zafilaš z gobicami, želvicami in sličnimi generičneži. Nato jih urediš v formacije in nabijaš. Različno hitre in visoke podaje so tu, kot tudi šprintanje, kraja žoge in izvajanje kotov. Kljub določeni globini je vsebina siromašna, saj bi od Maria pričakoval več razgibanosti, urnosti in priboljškov v stilu bomb. V pomoč ni niti kamera, ki jo sicer lahko oddaljiš, a vseeno terja pogledovanje na spodnji zaslon.





Mnogo upov smo polagali v nenavadne konjske dirke, a kdor je pričakoval Mario Kart v malem, bo nad poprepročšenim drncem razočaran. Kljuseta tečejo samodejno, ti pa jih spodbodeš za krajši ali daljši turbo, vijugaš in skačeš ter pobiraš priboljške, ki povrnejo vzdržljivost. Merkanje nanjo je ključno, saj se v gruči obnavlja urneje. Glavna taktika je tako šparanje, da v zadnjem krogu ubežiš skupini ter potegneš skozi cilj. A izziva ni. Lahk(otn)a mini igra pač, s katero ciljajo predvsem na deklice – to postane jasno, ko vzameš v zakup vzrejo konja, ki ga poimenuješ Epona. Nato ga tamagočijasto čohaš in futraš ter mu nadeneš pentljo, diamantno sedlo in katerega od odklenljivih dodatkov. Na kraju se z njim prvoosebno sprehodiš po farmi.



Čeprav ga raja pojmuje kot drago sprehajalništvo, golf terja nemalo spretnosti. Tudi v vodovodarjevi inačici! Pozna razgiban teren, ovire, različne podlage in veter, tako da je treba slejkoprej preklopiti v ročni način, kjer žogici določiš vrtenje. Vmes moraš ob pravem času pritiskati gumbe, saj drugače trpita moč in natančnost. Postopek resda terja več potrpljenja, a zato fino nagradi. Ni ga čez občutek, ko okroglino pošlješ čez drevo, pri čemer ubogljivo kljubuje vetru in pristane tik ob zastavici.



Najbolj instanten žur gotovo ponuja tenis, saj je kul že na lažjem načinu, kjer je izbiranje udarcev samodejno. A res zabaven postane šele, ko dojameš osnove in se naučiš spinov, smashev in volejev ter primernih odgovorov nanje. Ključ je v siljenju nasprotnika v napake, ki so nagrajene s priložnostmi. Te se pojavijo v obliki krožcev na igrišču, do katerih je treba zašprintati in vrniti primerno žogico. Enako kot v predlanskem Ultra Smashu na wiiju u. Škoda, da so izrezali spreminjanje v velikane, so pa tu dvojice.



Bejzbol je sicer privzeto bliže Američanom, a znabiti bo v takšnile preprosti in sila arkadni inačici sedel tudi neukežu. Temelji na metanju in naživanju žogice s kijem, kar počneš s pritiski gumbov ob pravem trenutku. Bolj fino je mahati, koder so na udaru refleksi in natančnost, saj je s treningom obojega moč predvideti smer leta žogice. Kot metalec pa si pozoren na telo odbijalca in se zviraš, s čimer okroglini dodaš efektke. Osnovna pravila je vseeno treba poznati – ne le, da znaš izbrati udarec, ampak da veš, kdaj lahko zašprintaš in komu moraš podati.

Snipperclips


Osnovna zagonetka: listka se morata z vrtenjem in počepanjem obsekati na zapovedano obliko. Žur!


Košarka je ena od arkadic za zabijanje časa. Suvanje žoge in medsebojno seckanje izzoveta nekaj smeha.

Norčije Snipa in Clipa za Nintendov switch so ravninska, z geometrijo in fiziko podložena miselnica, privzeto namenjena dvema igralcema. Vsak vodi svojega dvorazsežnega papirnega glavonožca z narisanim obražčkom, kleč razreševanja enozaslonskih zagonetk pa je njuno obrezovanje. Eden drugega lahko namreč s prekrivanjem odščipujeta in se tako preoblikujeta za raznorazne namene. Prvi izzivi v demonstracijski verziji terjajo le rezanje za ujemanje z zapovedano silhueto, vendar hecno početje seže precej dlje. Enkrat se je treba stisniti v ozko odprtino do stikala, drugič prevzeti skledasto formo za prenos vode, tretjič se spremeniti v kljuko za poteg ročic. Vmes se smeškota ošpičita še za pokanje balonov, izstrižeta pot princeski in si naredita zvezdaste krake za vrtenje zobatega kolesa.
Posrečene stopnje poleg neprestanega medsebojnega obtesovanja terjajo plezanje eden drugemu na glavo, poskakovanje, prenašanje, kotaljenje in potiskanje objektov, usmerjanje tekočine, celo suvanje žab ... Posebna hitroprstost pri tem ni potrebna, bolj natančnost in iznajdljivost, kako se obrniti ali počepniti, da obsekaš oziroma si obsekan. Predvsem pa je nujno dobro sodelovanje v besedah in dejanjih. Usklajenost je obvezna, zato je značajska združljivost igralcev pogoj, drugače hitro pride do nepotrpežljivih žalbesed. Praviloma je možnosti za rešitev več, tudi zaradi Newtona. Žogo je recimo moč v koš spraviti tako z lepo ujemajočo se vdolbino v glavi kot z golim nabijanjem v vse smeri. Medtem ko se v tovrstnih mozgalnih kompilacijah začnejo stopnje slejkoprej ponavljati, izvirnosti skozi petinštirideset osrednjih izzivov tukaj dejansko ne zmanjka. Pri tem dogajanje pestrijo privlačna podoba, zlasti nenehne grimase Ščipalca in Izstrižka.
Čeprav je srž v soigranju dveh živih ljudi za eno konzolo, Snipperclips deluje ravno tako v osami. A resnici na ljubo je to zasilna, zaradi preklapljanja med likoma nerodna zabava. Takisto je vključen manjši nabor orgijaških puzel za štiri, kjer je še več ščipanja, počepanja in rinjenja. Dodatno je na voljo par tekmovalnih, arkadnejših modusov v stilu zračnega hokeja in košarke, vendar je njihov privlak kratkotrajen. Oziroma znajo kratkočasiti pivsko družbo v lokalu, če jim upaš prepustiti joy-cone. Nasploh je izdelek bolj namenjen grižljajčkastemu špilanju na terenu kakor na televizorju, saj so nivoji dolgi okoli deset minut in kot nalašč za na vlak ali ob jutranji kavici. S tem izvrstno izkažejo prenosljivo, dvoigralsko nadmoč switcha. Čeprav bi si želel še kak sklop izzivov in recimo sekundarne, neobvezne cilje znotraj nivojev, se mi v danem trenutku zdi to najbolj domiselna, z vsakomer združljiva in zaradi cene pičlih 20 evrov najbolj priporočljiva igra za novo konzolo.

88 *Ta mesec se LordFebo najbolj zabava s Strižnikom in Odščipnjencem.*
Nintendo za switch


Gumb na desni sprosti svinčnik, ki ga je treba prenesti do šilčka. Strižnik mora drugega obtesati, Ščipalec pa odščipniti utor v prvem.


Domiselna zagonetka: princeski je treba sestriči pot do cilja, a najprej se morata v pravo šablono oblikovati Snip in Clip.



ZADNJI PLES S SMRTJO

"Edino ti si me naučila, da v meni bije srce, in edino ti si razsvetlila globine ter višave moje duše. Edino ti si mi razkrila, kdo sem, in brez tebe bi ne poznal drugega kot lastno senco. Gledal bi jo, migotavo na steni, in njene izmisleke imel za lastna dejanja. Mar zdaj razumeš, najdražja, kako si mi pomagala?" –Nathaniel Hawthorne

Z drugim kosom dolpotegljive vsebine za Dark Souls III se zaključuje veličastno obdobje, v katerem smo vedeli, da bomo vsakih nekaj let dobili nekaj v zvezi z Dušami. From Software serijo polagajo k počitku, **Sneti** pa s sedmine opiše oba dodatka in ju obogati s pregledom zunanjega literarno-slikovnega materiala.

V vseh teh letih, odkar zvesto spremljam in igram naslove iz serije Souls, so se mi v mislih dodobra izkristalizirale njene oporne točke. Nekatere so očitne celo tistim, ki so te tretjeosebne akcijske frpje le začasno pognali ali si ogledali kak filmček. V prvi vrsti so to turobna atmosfera, ki se marsikdaj premakne v mrtvaško in srhljivo, gotsko srednjeveška arhitektura z germanskih koncev Evrope in molčeče veličastje samotnih deželá, ki jih zmerom znova prežema zlo. Le-to je tako strahovito, da prebivalce in živad pretvori v iznakažene spake, ki zdaj čakáje prežijo na nič hudega sluteče junake. Nadalje je očiten kompleksni dizajn odprtega sveta, ki se razprostira tako v daljino kot v globino in višino. Pri raziskovanju ugotoviš, da se poti in področja organsko stekajo drug v drugega, da iz novih posrečeno prideš nazaj v stare.

Takisto je celo površnemu gledalcu očitno, da se te je sposoben dokaj hitro odkrižati domala vsak sovražnik. Lep primer so komajda premikajoča se trupelca pred Katedralo globočin v Dark Souls III, ki so videti nenevarna in dajo za en drek izkušenj. Ali Bog ti pomagaj, če te zalotijo v gruči ali če mutirajo v nevarne ličinkaste monstrume! V običajnem frpju bi nabildal in jih razturil, toda moč lika in odličnost opreme v Soulih nista tako važni kot igralna veščina, ki jo je treba izkazati ob srečanju s slehernim capinom. Če ne obvladaš, umreš in si poslan k nazadnje obiskanemu kresu, ki delujejo kot nadaljevalne točke. Tedaj izgubiš nabrane duše, ki rabijo kot valuta, nakar imaš priložnost, da se skozi oživljene robavse vrneš k truplu in si jih povrneš. Okoljski napredek in pobrane dobrote pa ostanejo tvoje.

DANES VITEZ, JUTRI MAG

Bojevite srčike Temnih duš pak ne zaznaš med buljenjem v podvige spretnežev na YouTubu, ampak šele, ko imaš sam v rokah kontrolnik. Ni važno, če se skrivaš za ščitom kot plebejski noob ali ta kos kovine kot profič nosiš na hrbtu (njegov efekt tedaj še vedno šteje!), orožje pa vihtiš dvoročno in se za-



Kraljestvo Lothric v Dark Souls 3 je mrakoben kraj, kjer zamira plamen življenja. Zato naokoli tavajo nemrtvi junaki, kakršen zgoraj pozdravlja gotsko arhitekturo, in animirana trupelca, ki te znajo obkoliti in ugonobiti. Od zaključne odločitve je odvisno, katerega od štirih koncev vidiš.





Večigralstvo je v vseh Soulih nenavadno. Sam vpadaš v svetove drugih in drugi prihajajo k tebi, da se udarite, mogoče pa je tudi sodelovati v šefovskih bojih.



'Fashion souls' je izraz za estetsko oblačenje, kar igra podpira z obilico čelad, oklepov, rokavic, hlač, ščitov in orožij. Najbolj zagreti potem še cosplayajo!

ZGODBE POČETEK

Neotipljiva je zgodba Dark Souls, kajti bore malo je izveš v pogovorih z liki ali z branjem dokumentov. Opazovati moraš okolico in lastnomiselno povezovati zmikljive, medle niti, razpeljane vsepovsod. Na splošno rečeno gre za razglabljanje o neogibnih, večnih ciklih življenja in smrti, svetlobe in teme, kakor simbolizira azijski simbol jinjang. Kraljestva nastajajo in padajo, ljudje se rojevajo in umirajo, plamen obsvetli temo in v njej ugaša. Še huje: ko se približa kraj, nihče zares ne umre in nikdo v polnosti ne živi. Naokoli tavajo živa trupla, prazne lupine potemnjenih duš. A nekaj je vseeno jasno, in sicer to, kako se je vse skupaj začelo v Dark Souls I. Prisluhni poetičnemu besedju, junak, ki to nisi. Srečno!

"V dobi očakov je bil svet brezobličen, ovit v meglo. Bila je to dežela sivih pečin, veledreves in zmajev, ki vekomaj živé. Ali nato se je vžgal plamen, ki je prinesel nasprotja. Vroče in mrzlo, življenje in smrt ter, seveda … svetlobo in temo. Potem so iz teme oni prišlí in v ognju duše gospôske našlí. Nito, prvi pokojnik. Izalithska copirnica s hčerámi nereda. Gwyn, sončáve gospod, z zvestimi vitezi. In prihuljeni drobnež, skrit pred očmi. Z lordsko močjo so se zoperstavili zmajem. Gwyn jim je s streli mogôte razdejal kamnito luskovje. Coprnice so klicale mogočne ognjene nevihte. Nito je izpustil miazmo bolezni in smrti. Seath Brez Lusk pa se je izneveril bratom in sestram. Tako so zmaji minili in začela se je doba plamena. Vendar ta že pojema in ostala bo zgolj tema. Glej, le ogorki še brlé in človek ne vidi več dné, le še brezkraj noči. Med živimi pa tavajo taki s temnim znamenjem prekletstva …"



našaš na izmikanje s prevali. Ključ do uspeha je vseskozi v previdnosti, pretkanosti in preciznosti. Soulsko bojevanje spomni na smrtnjaški ples, kjer se med kroženjem okrog 'zaklenjenega' nasprotnika vsevdilj giblješ po robu pogibeli. Ti korak naprej, on korak nazaj, ti korak nazaj, on korak naprej … Pravi dunajski valček z ogoljenimi rezili v rokah in čarovnijami v očeh.

A ko se po dosti vaje zaveš, kaj počneš, ko dobiš pravi soulski občutek – tedaj ti špili postanejo neverjetno zabavni. Borilni sistem se razcveti, ko izkoriščaš neranljive sličice v animaciji prevala, da se ogneš napadu in se znajdeš točno tam, kjer bi rad. Na rovaš svobode pri izdelavi lika pa Japancem vsak dan žrtvuješ ovna z zlatim runom, saj je mogoče ustvariti ničkoliko 'buildov'. Od takih, ki poudarjajo vihtenje mogočnih ščitov in hlodom podobnih mečev, prek magičnih do ledvice prebadajočih ašašinskih. Seveda niso vsi enako dobri, toda s slehernim je igranje samosvoje, medtem ko nabirka opreme in skrivnosti spodbuja vtik nosu v poslednji kotiček. Ali vnovičen začetek z vsem nabranim pod težjimi pogoji v new game +, new game +++ in tako dalje.

Prav nič čudnega ni, da so Souli široko čislani in da so tako vplivali na videoigre. Njihove elemente in posnemanja najdemo v kupu drugih naslovov, od eklatantnih kopij, kot je poljski Lords of the Fallen, do vračanja k truplu po nagrabljene izkušnje, kar so sunili v frišnem Nier: Automati. Toda originali prihajajo samo iz From Softwara in najbolj igrana je trojka, ki je zadnje mesece prejela dvoje paketov dokupljive vsebine. Tale dva.

ASHES OF ARIANDEL: PEPEL IN KRI

Skladno s tradicijo nakup prvega DLCja za Dark Souls III ne pomeni, da ga poženeš iz menija, temveč ga moraš najti lastnoročno. Na novo področje te prenese moleči stric pri začetnem oltarju v Cathedral of the Deep, a pozabi na zvezno umeščeno regijo. Painted World of Ariandel je ločena, zasnežena in izročilu ustrezno fernihtana dimenzija, ki vnovič ne streže z direktno zgodbo, marveč terja opazovanje in povezovanje namigov. Najbolj verjetno gre za inačico Ariamisovega naslikanega sveta iz prvenca, le da je tega narisal drug magični malar, Ariandel, ki je namesto barve uporabljal – kri.

Pravljična razsežnost se pod vladavino manipulativne nune že dolgo razkraja. Med razkrušenimi stolpi te na pobeljenih livadah naskočijo vikinško navdihnjeni vitezi, pobesneli volcjé in okostnjaško drevje, ki te obmetava z ognjenimi kroglami. Kasneje te pričakajo stonoge, vrane in raki, a zaloga svežih sovragov ni ne velika ne oblikovalsko nadmočna. Tak vtis vzbudita tudi oba šefa. Opcijski je megavolk v zamrznjeni areni, ki spomni na Sifa iz prvenca, neogiben pa dinamični duet gibke babe in orjaškega bradača. Trifazni obračun v dvorani ob spremstvu orgel je soliden in ropotav, a žal po njunem potolčenju nisi deležen spektakularnega prizora ali orožja. Ariandelovih štirinajstero krepelc in pet oklepnih kompletov se najde drugod, med njimi rapirje, kôse in meče, kakršno je svečniku podobno velerezilo.

Ko v pobeljenem gozdu zagledaš pohlevnega volkca, razmisli o tem, da pobereš šila in kopita, kajti brž se jih bo nadte spravil cel trop. Če boš brezglavo tekal naokoli, boš srečal še njihovo mater. Le kje je foter, hmm?





Naslikani svet prvega dodatka za DS3 spočetka združuje led in ogenj. Zgodba je temu ustrezno polna tragičnih nasprotij, vendar je treba v njeno odkrivanje vložiti nemalo truda. Ali pa prebereš wiki, tako kot večina.

Večina je uporabnih, dasi nič bolj kot roba iz osnovnega špila, in bolj kot širjenju nabora možnosti za samotarsko igranje (PvE, player versus environment) rabi krepitvi večigralstva (PvP, player versus player). Slednje je deležno opazne dopolnitve v obliki treh namenskih aren, kamor je moč vstopiti po določeni točki v razširitvi. Iščeš lahko ekipne obračune od enega proti enemu do treh proti trem ali posamične za štiri ali šest sodelujočih. Vsak lahko umre le enkrat oziroma se točke seštevajo. Ozemlja niso ravna in dolgočasna, temveč valovita in večnadstropna, tako da se je moč skrivati za okoljskimi preprekami in uporabljati druge napredne trike. Le okolica je znana od prej.

Dasi za uspehe ni posebnih nagrad, je dodano večigralsko udejstvovanje simpatično. A moralo bi biti del osnovne igre, ki tovrstne arene nima. Tako moraš za haranje po njej plačati 15 evrov, kar je za razširjen PvP in par uric garbanja nuninih podanikov na priporočenem sedemdesetem levelu preveč.

THE RINGED CITY: OD VIŠINE SE ZVRTI

Tudi Prstanovo ni umeščeno v obstoječi svet DS3, marveč gre za novo, razmejeno območje, ki je na žalost premočrtno kakor Ariandelovo. Vanj se lahko teleportiraš takrat, ko si potolkel vse razen zadnjega šefa v temeljnem špilu ali ugonobil finalni verski parček v Ariandelu. Prispeš na kraj časov, ko dežele v soulski mitologiji le še čakajo na propad. Skozi dvoje novih območij, najprej umetno stisnjeno naravo (planjave, strupene močvare, gorske stezice ...) in nato obročasto mesto, prodiraš nazaj skozi serijo, od trojke prek obeh predhodnic vse tja do Demon's Souls. Kako primerno za mahanje serije v slovo! Napredovanje ne terja le teka po ravnem, ampak veliko padanja, ki te zdaj ne poškoduje. Vendar ne strmoglavljaš v običajnem smislu, temveč se spuščaš skozi plasti tal, ovite eno okrog druge, kakor bi motril zemeljske sedimente, naložene v eonih trpljenja. Po strupenih močvarah in poljih belega cvetja, med poševnimi zvoniki in na glavo zasukanimi prsobrani te vodi pot v zahtevno vsebino, za katero je priporočljiva vsaj stota razvojna stopnja. Povsod preživijo orenk krvoločni in številčni sovražniki, ki so in niso izvirni. V tatovih, pyromancerjih, lothričnih vitezih in klerikih kljub drugačnim pojavnim oblikam namreč zaznaš odmeve tistega, kar si

DUŠNO OZADJE

Osem let so nas razveseljevale soulščine, ki smo jih širše anali-zirali v Jokerju 263. Na kraju minule dekade je od nikoder udarila kultna začetnica tega podpodžanra, Demon's Souls za PS3. Sprejem akcijskega frpja ni bil viharen, toda zavoljo mrakobnega vzdušja in naravnost sadistične težavnosti se je o njem počasi razširil glas ljudstva ter mu zagotovil trdno prodajo in zahoden izid. (NavDUŠEnci smo si dotlej naročali azijsko inačico z angleškim besedilom in govorom.) Sledil je odhod hiše From izpod Sonyjevega okrilja, pridružitev založniku Bandai Namcu in leta 2011 izid prvih Dark Souls, dobesedno dušnega naslednika Demon's Souls, ki je poleg na PS3 prišel še na xbox 360 in PC. Predelava za slednjega je bila za en drek, a so vskočili moderji in ustvarili ultimativno verzijo. Kmalu je dospel prvi DLC, Artorias of the Abyss, ki je zakoličil tovrstno dopolnjevanje naslednic. Sledili so Dark Souls II z dvema kosoma dolpotegljivosti in naknadno 'HD'-inačico za PS4 ter xbox one, in Dark Souls III za troje najbolj novodobnih sistemov. Vmes je pak lastnike PS4 mamil cthulhujski, še bolj akcijadni odvrtek Bloodborne. Je kar dovolj, a ne? Fromu, Miyazakiju in tudi nam! Če ne upoštevamo šušljanj o inačici za switch, je Dark Souls odslej uradno na dopustu, ker bi se rad njen otec posvetil čemu drugemu, bojda robotskemu Armored Coru 6. Toda nikoli ne reci nikoli ...





Souls črpajo tako iz Dungeons & Dragons kot iz hororja ter oboje napravijo za svoje. Krilato luskasti Midir, ki se huli v Prstanovem, bi bil komot zvezda serija Dragon Age. V drugi razširitvi nato suho, mirno in zlovešče dušno veličastje doseže enega od viškov. Ob tem ne gre pozabiti na že tradicionalno odlično glasbo!



KNJIGA



Ob podaljšanem igranju Dark Souls jamejo človeka prevevati misli. Ne samo o srdu in lori, marveč tehtne, povezovalne, razlagalane. Nekateri jih pišejo na forume, bolj pisateljsko razpoloženi pa v čisto pravo knjigo. Taka je You Died: A Dark Souls Companion, kamor sta igerna znalca, opisovalca in novinarja Jason Killingsworth ter Keza McDonald, priobčila niz esejev z dušno stično točko. Bukla je za nepoznavalca precej brezzvezna, čeprav se avtorja trudita vzpostaviti igralni, časovni in estetski okvir. Toda prava srž in smisel sta v poglobljenih mislih ob dogodkih, izročilnem teoretiziranju in nizanju anekdot. Geekica Keza, katere črke je moč brati na britanskem Kotakuju, in geek Jason, ki je delal za Edge, privlačno in doživeta pišeta o začetkih serije, popisujeta šefovske obračune ter razkrivata vsebino verižnih e-mailov, ki so si jih pošiljali prvi zahodni opisovalci brez dostopa do spletnih vodnikov. Ostale tematike segajo od opravičevanja zahtevnosti in vpogleda v preteklost viteza Solaira, ki je nalašč postal nemrtev, da bi nadaljeval službovanje, prek vpliva, ki ga imajo Souls na videoigre, do From Softwara ter vodje projekta. Napredno, berljivo gamersko čtivo. Na razpolago je tako v mehko vezani fizični kot elektronski obliki. Slednja na Amazonu pride 9 evrov in jih je vredna.

že bil srečeval. Vendar poteza ne izpade neizvirna, ampak posrečena v smislu dajanja fanom prav tistega, česar si želijo.
To kakopak zajema ekvivalent črne dvajsetice v nenamazanem anusu. Nujno je izvajati samomorilske teke skozi neznana območja v iskanju prehodov in kresov, medtem ko te z neba magično obstreljujejo sitni angeli na daljinsko. (Spočetka so bili tako tečni, da so jih pohabili z zaplato.) Dostikrat nisi na ravnih tleh, ampak na gromozanskih lianah, ki se vijejo po nebu. Sploh fajn. Ampak dlje kot igraš, bolj ugotavljaš, da Ringed City enostavno do kraja izkristalizira temeljna dušna načela, zlasti previdnost in pripravljenost. To posebej velja za četverico odličnih šefovskih bitk, med katerimi je najti epskega zmaja in obračun, v katerega zaradi novega covenanta vpadajo živi igralci in delajo štalo. Če se mu pridružiš, lahko to počneš tudi sam! Povsod izkoriščaš zajetnejši in boljši nabor orožij ter opreme od Ariandela, od vnovič udarnih velemečev in sulic do odbitega kiklopskega ščita, ki je pravzaprav dvoje skupaj danih grajskih vrat. Ker zakaj pa ne, saj bo časov kmalu konec, imejmo se fajn! Na razpolago so tudi luštni novi uroki, pa nepričakovano zajeten kup surovin in prstanov. Hja. Ringed City, ne?
Drugi in zadnji kos DLCja za tretje Duše je sicer manj usmerjen v večigralstvo kot Ariandel, kar nekaterim ne bo dogajalo. A Souls večina igra zaradi samotarske kampanje, in ta je z Ringed Cityjem obogatena slovesu niza primerno. Petnajst evrov za maherje, ki imajo ustrezno napreden lik, nikakor ni preveč. 21. aprila pa izide kompletna edicija GOTY z obema dodatkoma, prinaslovljena The Fire Fades. Na tebi je, da slednjega zakindlaš pri kilnu prvega flejma!



Trenutki tihe kontemplacije pridejo zlasti po tistem, ko si izgubil kup duš in v mislih preigravaš posebej zafrknjen spopad. Res pa je, da ti duše sčasoma pomenijo zelo malo. Bistveno več šteje veščina, ki ni merljiva.

STATIČNE SLIČICE

Občasno Souli delujejo kot strip, prelit v videoigro, in samo vprašanje časa je bilo, kdaj se bo to premaknilo v nasprotni smeri. Uradni strip The Breath of Andolus je v štirih delih naredila ameriška založba Titan Comics, toda eksperiment se je le delno posrečil. Morda zato, ker so ga delali zahodnjaki, ki se jih nista dotaknili subtilnost budizma in šinta, avtor scenarija pa razen tega piše Dr. Whoja in Warhammer.
Dogajanje barvnega stripa je umeščeno v novo deželo Ishro, po kateri vandrata s preteklostjo obremenjena vojščakinja Fira in njen spremljevalec, lokavi menih Aldrich. Na poti do plamena življenja v oddaljeni gori fentata številne pošasti, od megapajkov do gorečega demona, kar je narisano res lično in spektakularno. Vendar izdelku sila manjka pristnega soulskega vzdušja. Liki so vse preveč zgovorni, kar je čisto nasprotje molčečim špilom, in vsebina pretirano nedvoumna. Zdi se, kot bi ustvarjalci menili, da je kleč teh iger v pobijanju in jasni predstavitvi notranje razklanih likov, kakršna je Fira. Toda ljubitelji vemo, da je to samo del čara in širše slike. Le-te nekaj sicer je, a v borih štirih zvezčičih s po dvema ducatoma strani se fabuli ne uspe razviti. Niti ni bistvenih povezav z univerzumom, odštevši Aldricha, ki ga igralci enice in trojke dobro poznajo. A žal je ozadje njegove transformacije iz žganega gospoda v ljudožersko in dušegoltno ogabo plehko.



Osem evrov za kompletno edicijo v digitalni obliki na Comixologyju ni oderuško, vendar menim, da potencial ni izkoriščen. Izvirnemu materialu je bolj zvest brezplačni spletni strip In Her Service, ki ga v družbi drugega luštnega fanovskega materiala najdeš na *Lordranandbeyond.com.*



Zvitki zabave

V iskanju naslednje uživantske e-kvartopirščine se **Sneti** spusti na planet Nirn, kjer se pomeša med dwemerje, wamasuje in čaromečevce. Prispel je v univerzum visokih frpjev Elder Scrolls, kjer se v odcepku Legends bitke odvijajo s pisanimi podobicami.



Na njivi, ki jo je dodobra pognojil Hearthstone, je vzniknila nova načeloma brezplačna kvartopirijada Elder Scrolls: Legends. Je resnejša in glede bojevanja na plošči nekoliko bolj zakomplicirana od svojega vzora. Tako zaradi dveh stez, kjer se lahko enote recimo začasno skrijejo, kot večjega poudarka na boju med enotami.



Karte so pokončne kakor pri taroku in če se nanje postaviš s kurzorjem, se pokažejo razlage ključnih pojmov. Redkost kakopak sporoči barva dragulja na spodnjem delu. Lični art pa je fantazijsko klasičen, tolkiensko-D&Djski, v skladu z izročilom TES.

Znameniti Hearthstone je že lani poleti presegel mejo petdeset milijonov računov in letos naj bi Blizzardu iz njega kapnila milijarda in pol evrov. Ker je ta digitalna zbirateljska igra s kartami iliti CCG (Collectible Card Game) tako uspešna, ni čudno, da redno nastajajo konkurenčni izdelki. Morda je 'Vigenjštajn' celo šimelj, kakršnega je streljankam dal Doom in mobam Defense of the Ancients. Vprašanje je, koliko je njegovo korito v resnici široko in globoko, saj je zabeleženi izplen konkurentov občutno nižji. A izdajatelji po vsem sodeč menijo, da je to nova zlata jama. Vlaku z mnogimi vagoni (Duelyst! Eternal! Faeria! Hex! Gwent! Shadowverse!) se je sedaj z Legends pridružila še Bethesda. Zanimivo, kajti ta izdajatelj si projekte izbira nadvse oprezno in miniti zna celo leto, ne da bi od njih prišlo karkoli. Da so za Legende zastavili slovito frpjsko znamko Elder Scrolls, kjer med drugim domuje orjaški Skyrim, kaže na veliko zaupanje. Tako v celoten tržni segment kot izdelek specialistov za elektronsko metanje kart Dire Wolf Digital. A menim, da se ne motijo in da je pred igro svetla prihodnost. Upravičeno!

Pri temeljih ne izumljamo …

Temelji so do pičice enaki kot pri Hearthstonu in očaku Magicu. Od zgoraj gledaš na bojno polje, kjer se udarita čarovnika, odbrana iz pisane elderscrollske zbirke ras. Tu so običajni in mačji ljudje, več vrst vilinov, inteligentni kuščarjevci … Vešča, ki se izmenjavata v potezah, si lastita vsak po trideset življenjskih točk. Dotične si zbijata z uroki ter bitji, ki treskajo v njune portrete in se mlatijo med sabo. Čarodejsko energijo 'magicko' prejemata samodejno, vsako izmeno enoto več, zaradi česar s pretekom časa igrata vse mogočnejše karte. Te so shranjene v snopiču, ki si ga igralec izdela na lastno pest iz svoje celotne zbirke kart. Dotična kajpak sproti narašča z udejstvovanjem.

Načini slednjega so zopet slični Hearthstonovim. Vadiš lahko proti umetni pameti, za zlato opravljaš dnevno sveže naloge (pošlji v bitko toliko bitij neke vrste, odigraj X zahtevanih kart), kupuješ podobice oziroma jih ustvarjaš iz magičnih draguljev, se vzpenjaš po rangirani in nerangirani lestvici ter igraš arenski modus. V slednjem kupček ustvariš iz kart, ki jih naključno dobivaš v gručicah, nakar si po treh porazih deležen nagrade glede na število zmag. Več kot si jih dosegel, boljšo robo pobašeš. Karte v glavnem prejemaš iz naključno sestavljenih zavojčkov in so štirih redkosti, od običajnih do legendarnih. Začetnik se vsej tej štimungi privadi dokaj hitro. Kdor pozna Hearthstone – in takih ni malo –, pa se bo brž počutil domače. Celo vesel bo, ker so Legende darežljivejše in za nameček omogočajo izbiro dnevnega kvesta izmed več naključno dodeljenih.



Ozadje je žal le eno, táko meniško in povsem neinteraktivno. Klikanje po sveči, da bi gorela, zato odpade. Je pa neprimerno več dogajanja na plošči, kjer se znajo zgoditi takele wrathofgodovske čistke. Upoštevaj jih!



Zbirka kart kakopak naraste veliko hitreje, če odštevaš pravi denar, vendar se jo da dodobra povečati tudi z normalnim udejstvovanjem. Kupčki so občutno večji kot v Hearthstonu, a partije ne trajajo dosti dlje. Če sploh.

… pri nadgradnji pač!

Izmena v Legendah do neke mere poteka enako kot v obeh velikih zgledih. Najprej se odločiš, če boš obdržal ponujene karte ali boš kakšno zamenjal. Za prvo enoto magicke lahko že igraš kakšno coprnijo ali kreaturo. Ko potezo opravi nasprotnik, sta tako na mizi po vsej verjetnosti prvi bitji. Zapleteta se v spopad, v katerem vsako drugemu prizadeja toliko poškodb, kolikor ima vrednost napada. Če ta preseže obrambo, gre bitje na pokopališče. Enote seveda nudijo raznolike lastnosti, od ščita prek strupa do takojšnjega napada. Obračune spremlja dosti hrumenja, iskrenja, pridušanja in sikanja, ko razni legionarji, škrati (dwemer), mačkonarji (khajit), pa vampirji, orki (orsimerji), kuščarjevci (argoniani), golemi in avtomatoni mogočno butajo eden v drugega. Vzdušje je v splošnem bolj resnobno in veličastno od zafrkantskega Ognjiščekamna, v katerem se počutiš, kot da brskaš po šatulji prismuknjenih igračk. Isto velja za plemiške komentarje, ki jih spuščaš z desnim klikom na lik. Ozadja pa niso ne raznolika ne interaktivna, tako da jih še opaziš ne.

A bolj kot se globinsko zaziraš v Legends, bolj vidiš, da niso tako zelo podobne Hearthstonu in Magicu. Najbolj opazna novost je igralna plošča, ki jo tvorita ločeni stezi. Leva je brez posebnosti, medtem ko je desna 'senčna'. To pomeni, da začasno skrije bitja, ki se pojavijo v njej. V večigralstvu je ta razdelitev najpogostejša, dočim samotarstvo pozna še drugačne, ko na primer proga samodejno zadaja poškodbe tistemu, ki ima na njej manj bitij. Druga bistvena posebnost je petero run, nameščenih okrog čarodejevega portreta. Po ena runa razpade na vsakih pet odvzetih točk življenjske energije in tedaj lik samodejno potegne novo karto. Če je ta običajna, se preseli v roko, če pa gre za 'prerokbo', jo je moč takoj in brezplačno odigrati. Tako na primer uničiš bitje, ki te kani poškodovati, ali ustaviš naskok z instantno postavitvijo spake, ki jo morajo napadalci odstraniti, če hočejo priti do veščevega ksihta.

Tretja razlika je odsotnost junaških sposobnosti, saj izbrani herojski portret rabi le več možnostim, da ob prehodu na naslednjo izkušenjsko stopnjo prejmeš karte določene vrste. Ni torej vlečenja kart in streljanja po plošči v slogu Hearthstonovih warlocka in maga. Namesto tega v slogu Magica izbereš eno ali dve 'barvi', ki jih simbolizirajo vrste kart. Močna rdeča poudarja krepitev bitij, inteligentna modra je domena magične zvijačnosti, rumena predstavlja voljo in ustvarja velike armade, vijolična omogoča klicanje največjih kreatur, zelena pa je farba zahrbtnosti, natančnosti in strupa.





Dosti tipična situacija na boardu. Jaz imam začasno premoč na desni, senčni progi, nasprotnik na levi. Oba imava v igri blokerske podložnike, ki preprečujejo naskok na čarodejski fris. Kam naj dam naslednjo enoto?



Sposobnosti enot

Nekatere lastnosti bitij so enake v domala vseh kvartaščinah. Tipski primer je sposobnost takojšnjega napada pri prihodu na mizo, za kar seveda odšteješ nekoliko več mane, sicer bi bilo nefer. V Magicu temu rečemo haste, v Hearthstonu charge in v Elder Scrolls: Legends, hja, charge. Isto velja za samodejno obnavljanje energije po opravljenih dolžnostih: regenerate in 'restore to full health' sta ista zadeva. A vse ni tako enoznačno in enostavno. Že tipična veščina iz Hearthstona taunt, kar pomeni, da je treba to enoto napasti, preden poškoduješ maga, je v Magicu neobstoječa. Sicer predvsem zato, ker je ta očanec CCGjev in TCGjev preveč zapleten, da bi lahko boj poenostavili na tak način, a vendarle. Prav tako MTG nima 'božjega ščita', torej začasne protekcije pred eno poškodbo. Si pa lasti nenavadnosti, kot je flanking, kjer bitje, ki stopi v obrambo, dobi kazen -1 / -1 (točka manj napada in točka manj obrambe). Zdi se, da so to malenkostne razlike, a se naberejo in vplivajo tako na strategijo kot na 'okus' igranja. Je pa res, da nekateri naslovi vpeljejo razlike na krovni ravni. Tak je Gwent, ki izvira iz miniigre v Witcherju in ima drugačna, bolj vojaška pravila ter samosvojo igralno polje. Izide letos.

Moj ljubi prstan

Inovacije prispevajo k samosvoji štimungi. Razdelitev bojišča na dvoje stez botruje podrobnejšemu dogajanju na plošči in odvzema pomembnost kopiranju snopičev z interneta. Lahko imaš najboljši deck, a boš popušil, ker si bil slab pri razporejanju bitij. Ker enot, postavljenih na senčno stezo, v naslednji izmeni ni mogoče napasti z drugimi kreaturami, se lahko zgodi, da tedaj fašeš v bučo ogromnega napadalca, ki se ga brez uroka nisi mogel znebiti. Ali pa si v mrak skril strupeno bitje, ki nato elegantno zaštiha dosti večjega sovraga med rebra in ga instantno pokonča, muahaha. Zaradi tega je dobro, da so snopiči uravnoteženi. Taktika velja tudi pri runah: boš čarodeja štihal v fris sproti in mu pustil, da vleče karte na rovaš razbitih run, ali boš zbral sile za en sam velik napad, s čimer boš občutljivejši na čiščenja celotne plošče? Takih urokov v Legends ne manjka, a niso poceni; tudi zaradi tega se levji delež dogajanja vrti okrog vojskovanja z enotami, ki stalno krepijo same sebe in kolege ali so deležne blagodejnih čar. Te so lahko stalne, ki vplivajo na celotno stran mize kakor enchantmenti v Magicu.
Čeprav se razen s prerokbami v nasprotnikovo izmeno ne da vtikati, je globine in premišljevanja nemalo. Vpliv sreče pa se mi zdi vsled kompleksnejšega vojskovališča nekoliko manjši kot pri Hearthstonu. Odločitve, kdaj boš katero bitje postavil na katero stezo, botrujejo dinamičnemu in strateškemu spreminjanju ravnotežja. Ob tem je igranje hitro in udarno, saj so karte narejene tako, da imaš lahko že v prvi izmeni na mizi precej močno bitje, za kar žrtvuješ prednost v kartah. Da tisti, ki je na vrsti drugi, ne bi zaostajal, ima prstan s kar tremi naboji magicke (to je toliko kot trije kovanci v HS). Rune pa skrbijo, da ima tisti, ki izgublja energijo, polno roko in tem več možnosti za vrnitev. Obračuni so zato pogosto napeti do zadnjega kosca moči, dasi kupčki merijo od petdeset do sedemdeset kart in je moč vanje vtakniti po tri izvode enakih podobic.

Dobra alternativa

Legends so privlačni še drugače. Kdor pozna univerzum Elder Scrolls, kar za igranje drugače nikakor ni nujno, bo opazil številne povezave in like, na primer zmaja Odahviinga iz Skyrima in svečenika Miraaka iz njegove razširitve Dragonborn. V kako urico dolgi zgodbeni kampanji, v kateri si pridobiš začetno zalogo kart in se naučiš osnov, je glavni neprijatelj vilinski general Naarifin, ki ga potolče tvoj lik, 'Pozabljeni heroj'. Časovno je spopad umeščen v dobo davno minule Velike vojne. Za elderscrollovske zgodovinarje: to je še vedno skyrimovski Četrti vek, medtem ko pretekli deli umeščeni v Tretji vek. Tudi kasneje ni pretirano težko nabirati kart z izpolnjevanjem dnevnih kvestov in udejstvovanjem na casual lestvici, preden se lotiš rangiranega dela ali večigralske arene. Dragulje za kovanje lastnih kart pa nabiraš v obračunih s presenetljivo solidno umetno pametjo, ki opazno presega tisto v Hearthstonu in pozna tri težavnosti. Računalnik enako spodobno vodi sovražnike v samotarski areni, za katero plačaš taisto vstopnino kot za multiplayersko. Sto petdeset golda ali dva evra, kakor veli ata 'Štajn.
Gnanje klienta, ki ga snameš z *Legends.bethesda.net*, je sicer brezplačno. Ampak tisti z globokimi žepi mnogo laže in hitreje pridejo do epskih in legendarnih kart, bistveno močnejših od običajnih. Tudi ni tržnice kot v Hexu, saj gre za zbirateljsko in ne izmenjevalno igro (TCG, Trading Card Game). A z vsakodnevnim vračanjem si ni tako težko brez vsakršnega stroška izdelati impresivne zbirke, saj so nagrade konkretne, med drugim sprotno nadgrajevanje osnovnih kart v močnejše inačice. Ja, veliko dobrega in zanimivega je v teh Zvitkih, zlasti če si Hearthstona že malo naveličan. V tem primeru ti Legende posebej toplo priporočam; tudi streamerji in spletne strani z nasveti so ter skupnost se pravkar razcveta. Škoda le, da še ni mobilne inačice za na sekret in v krčmo. Pride poleti, za petami štorijalni razširitvi Dark Brotherhood, ki je začetkom aprila dodala dva ducata novih poglavij. Za to reč kanijo pošteno skrbeti in je vredna tvojega časa!

Bethesda za PC in ipad ● zastonj



Sredi marca so arenski modus začasno popestrili s kaotično varianto, kjer sta stezi v vsaki partiji dobili naključne lastnosti. Vsako bitje, poslano na levo progo, je denimo pridobilo vračanje energije na začetku izmene.



Kvesti, kot je druidov, so res kul, škoda pa, da sodijo med legendarne karte in jih ne dobiš samodejno. V navezi z zvišano ceno pokcev to pomeni zvišan vstopni prag.

NA (UN')GORO SPREMEMB

Sneti ima poln kufer agrošamana, renolocka in piratskega bojevnika, ki ti v glavo meče kavlje in še grog. Zato se razveseli prihoda Hearthstonove razširitve **Journey to Un'Goro**, ki dodobra premeša karte in kupčke.

Svojčas je najbolj razširjena digitalna kvartopirščina nosila podnaslov Heroes of Warcraft, a kljub izbrisu dotičnega je še vedno s popkovino povezana z naduspešnim mmojem. Iz World of Wacrafta prihajajo tako junaki kot uroki, bitja in lokacije, naj bo to cona Blackrock Mountain ali oporišče Gadgetzan. Peta razširitev, klicana Journey to Un'Goro, se skozi pisane podobice odpravi v krater, katerega ime v jeziku žuželkolikih qiraijev pomeni 'Božja dežela'. V WoWu je to odmaknjena tropska regija po zgledu starih ZF-knjig, kjer rastejo čudežne rožice in topotajo zavri ter magični monstrumi 'elementali'. Tovrstna živad in rastlinjad si je v obliki 135 kart utrla pot v Hearthstone, pri čemer ni treba zanje načeloma plačati nič, saj ne gre za enoigralsko avanturo v slogu League of Explorers. Teh sploh ne bo več! Karte dobiš v paketkih ali jih narediš iz prahu za standardno ceno: 1600 za legendarno, 800 za epsko in tako naprej. So tega vredne? Po mojem da; celo več, Un'Goro je tako spremenil igralno okolje ('meto'), da priporočam vrnitev tistim, ki so se ga naveličali. Džungelska svežina je na standardni lestvici namreč občutna.

Menjava straže

Prehod iz leta krakena v leto mamuta je povzročil krepek pretres, saj so iz standardnega v divji format romale številne karte, ki so v veliki meri definirale vsakdanje igranje. Ragnaros, Flamewalker, Azure Drake, Sylvanas Windrunner, Reno Jackson, Tunnel Trogg ... Vse to je zdaj del ekosistema wild, ki je zaradi neprisotnosti na uradnih tekmovanjih manj priljubljen kot standardni. V slednjem so ostali nabori Classic, Karazhan, Old Gods, Gadgetzan in aktualni Un'Goro. Sliši se malo, toda kart je še zmerom obilo, predvsem če si začetnik; tudi zato si zgolj za vpisovanje v igro v dneh pred rotacijo dobival obilne nagrade. Izkušenci pa so kopičili zlatnike in teoretizirali o morebiti nadmočnih pokcih, s katerimi bi se v prvih dneh zavihteli na vrh.
Mislim, da je redkokdo pričakoval tako očitno spremembo. Postana 'meta', ki se je oblikovala po Mean Streets, je bila razklana med hitrimi, napadalnimi decki in ne prav učinkovito kontrolo, med katero je še najbolje šlo tisti z Reno Jacksonom (povrne vse življenjske točke). 'Midrange' kupčki, ki so zmagovali na sredini časovne krivulje, so bili potisnjeni v ozadje. Ni bilo malo ljudi, tudi profijev, ki so izgubili interes, kar je Blizzard še podžgal z zvišanjem cen. Snopiče z naključnimi kartami so namreč podražili, najbolj Britancem, pa tudi Američanom in Evropejcem, tako da nas zdaj en pride evro in pol. Un'Goro razmere spremeni z nizom igralnih novosti, med katerimi prednjačijo naloge iliti kvesti. Sleherni heroj ima svojega, gre pa za neke vrste skrivnost, ki čemi na portretu, dokler se ne izpolnijo pogoji. Ko warrior odigra sedem bitij s tauntom, lahko začne bljuvati ognjene krogle, ki zadajo osem poškodb. Rogue mora štirikrat igrati enako kreaturo, da vsi njegovi podaniki postanejo 5/5, dočim si hunter v kupček nameša vojsko raptorjev. Na podlagi kvestov so nastali pokci, ki jih prej sploh ni bilo, kot sta elemental shaman in timewarp mage. Na drugi strani pa so končno dvignili glavo doslej šibki arhetipi taunt warrior, murloc shaman in deathrattle priest.

Še naprej topdeckaj

Takisto je Blizzard poskrbel za zvišan užitek pri premetavanju sličic, med katerimi je najti številne sveže in navdihnjene, kot še nikdar doslej. Kaj praviš na mesojed cvet, ki se po smrti potuhne, dokler v izmeni ne igraš štirih bitij ... raziskovalko, ki ti v kupček nameša cel pakeljc kart ... t-rexa, ki takoj ugrizne vsako nasprotno bitje, ki pride na ploščo ... portal, ki vsevdilj proizvaja tečnobice ... pravico do še ene izmene po zgledu Magicovega Time Walka ... in na zamenjavo celotnega decka z izvodi karte, ki pravi 'discover a card'? Celokupni efekt vseh novosti je, da je manj crkotov v prvih izmenah, zlasti pod neusmiljenim šamanskim in piratskim žezlom. Midrange se spet uveljavlja, kontrola pa je bolj raznolika kot kadarkoli. Zazdaj je videti, da je okolje spet bolj zdravo in da je taktika vsaj približno tako važna kot krivulja in sreča.
Slednja seveda v tej kvartopirijadi kljub preštrihani fasadi odloča o marsičem. To se ne bo spremenilo, tudi zato, da imajo manj predani možnosti za uspeh in da so videi na YouTubu ter Twitchu spektakularni. Fortuna pač vedno skrbi za norosti, o katerih se govori, medtem ko se vodja projekta Ben Brode s kompanijo smeji vso pot v banko. A če nisi slan in te podvrženost sreči ne moti, je prehod v leto mamuta eden boljših trenutkov za igranje Hearthstona. Naj bo začetno, ponovno ali vztrajno.



Warlockov quest je pisan na kožo zooju. Discardati je treba šest kart, da ustvariš neodstranljiv portal, iz katerega vsako izmeno prileze dvoje bitij 3/2.



Razborito cvetje je ena od novosti med bitji, ki žal ne pripada sveži vrsti bitij tipa 'Flower'. Morda ljudje za rogueino nalogo zato uporabljajo druge spake.

ZA TEŽKE IN LAHKE ČRKE

Aggressor deli headshote in množi pentakille udobno zleknjen na kavč. To je le ena od zmožnosti najnovejšega peharja gamerskih tipkovnic.

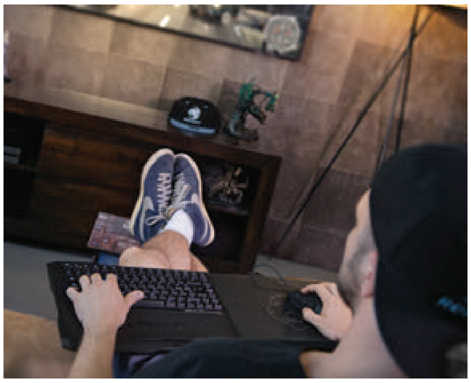
V preteklih dveh letih se je dogajanje na področju gamerskih tastatur dokaj ustalilo. Zaključil se je prehod na mehanska stikala tipk, ki so odpornejša, zanesljivejša in udobnejša od običajnih membranskih, a tudi dražja. Industrija je ob tem nekaj časa trpela pomanjkanje Cherryjevih mehanizmov, ki veljajo za zlati standard tovrstnih stikal. Nemška tvrdka jih ni izdelala dovolj, ker njeni velmožje v tem začuda niso videli zadosti perspektive. Zato so proizvajalci bodisi vzeli katero od kitajskih kopij bodisi razvili lastne. A tudi tu turbulenc ni več. Firme danes v repertoarju ponujajo modele z lastnimi stikali, ki jih je dosti različnih, zato jih bom opisal ob vsakem izdelku posebej. Razen tega imajo še nekaj izvedenk s cherryji za čistune in na koncu cenene membranske inačice za tiste s tanko denarnico.

Takisto se je pod pritiskali dokončno usidrala osvetlitev z ledicami, naj bo v enobarvni ali mavrični svetlobi. V slednjem primeru to pomeni 16,8 milijona barvnih odtenkov, na podlagi katerih nastajajo štetvilni animirani učinki, kot je valovanje barv po tipkah. Enobarvna osvetlitev je priporočljiva, dočim je pisana bolj stvar kozmetike in bo v praksi uporabna le za tiste, ki radi igrajo v trdi temi. Kar itak ni zdravo za oči! In za zadnjo, tretjo smer razvoja smo bili deležni širjenja pomanjšanih izvedb tipkovnic v formatu tenkeyless (TKL) brez desne številčnice. Z njimi ima miška več prostora za pašo po mizi.

Toda časa za spanec ni, kajti gaming v glavah tržnikov zahteva rafalno izdajanje izdelkov, če jih potrebujemo ali ne. Snovalci sedaj tipajo, kaj bi mogla biti naslednja velika reč. Napredovanje v smer integracije s pametnimi telefoni je zastalo, ker je bolj uporabno imeti vse važne informacije na monitorju, namesto da bi pogled premikali na fon. Povezovanje kosov periferije je uporabno, a te veže na enega proizvajalca. Med sedmerico testiranih izdelkov je vseeno nekaj zanimivih. Spričo Valvove iniciative s Steamovimi obteleviznimi mašinami so prišli lapboardi – igralne plošče za na kolena. Drugod eksperimentirajo z drugačnimi stikali. No, brezžičnice med igralskimi modeli še vedno iščeš zaman, takisto ergonomske prelomljenke.

ROCCAT SOVA

Kupiš si nabrit multimedijski PC ali steam machine in se zlekneš na kavč ... nakar pogruntaš, da rabiš še mizico za tastaturo in tipkovnico. Šment. Takšne dileme so nam napovedovali v firmah za periferijo, ko je še kazalo, da bi se Parine škatlice lahko prijele. Slednje se sicer ni zgodilo, smo pa vseeno dobili igralne plošče, kakor pravimo podlagam za miš in tipkovnico. Takim, ki si jih položiš na stegna, da lahko na PCju igraš s kavča. Sova je tiste sorte plošča, ki ima tastaturo vgrajeno, medtem ko drugod najdeš takšne brez, za katere jo moraš dokupiti posebej. Miši kajpada ni poleg.



Za doseganje ravnotežja sove na nogah se najprej malo presedaš in navajaš na neravno podlago za miš. A potem je izkušnja povsem neproblematična.

Sova je zajetna plastična plata, največja od vseh na trgu. Po dolžini meri 65 in po širini 27 centimetrov. Večina površine je namenjene miški in naslonu za dlani, saj je vgrajena tipkulja sorte 60 %, torej še manjša od inačic TKL in podobna tistemu, kar imamo na manjših laptopih. A prav zato je celota tako imenitno udobna, saj roke nenehno počivajo, miška pa ima na razpolago 31 centimetrov dolžine. Okej, prostor zanjo še vedno ni primeren za tiste virtualne strelce, ki mahajo po mizi pri zelo nizkih občutljivostih senzorja. A običajnemu igralcu miška ne bo padala po tleh. Sova tudi zelo fajn stoji na stegnih ali celo v kateri drugi poziciji nog, kajti na spodnjem delu so štiri velike blazine, ki omogočajo, da si jo dobro utrdiš in da ne žuli. Če se blazinice ali podlogi za dlan ter miš obrabijo, jih je moč zamenjati. Napravo na PC priključiš s štirimetrskim USB-kablom. V tvrdki sicer pravijo, da eksperimentirajo z brezžično inačico, a končna odločitev o njeni razpoložljivosti še ni padla. Po tem vodilu pride signal za dva izhoda USB 2.0, kamor daš miš z držalom kabla in slušalke. Tipkovnica je na razpolago v membranski ali mehanski inačici. Pri slednji Roccat uporablja stikala TTC brown, kar je kitajska kopija cherry MX brown. To so tihe tipke blagega odziva in se dobro obnesejo. Tastatura je osvetljena v modrem odtenku, nastavljivem v šestih jakostih. Softverski vmesnik Swarm omogoča programiranje vseh knofov in nekatere Roccatove naprednosti, kot je easy-shift. To je strojna dvigalka, ki podvoji možne kombinacije ukazov, vezanih na tipko. Tečno je edinole, da je easy-shift zaklenjen na caps lock, namesto da bi ga lahko vezali drugam.

Sova je udobna in zmogljiva naprava, katere največji problem je, da je primerna zgolj za desničarje, saj se postavitve podlage ne da zamenjati. Tudi konzole je ne prepoznajo in z 200 evri v mehanski verziji ter 150 v membranski ni poceni. Ampak to je daleč najboljša igralna plošča ta hip in če takšno reč potrebuješ, nakupa ne boš obžaloval.

ROCCAT ISKU+ FORCE FX

Na površju je tole Roccatov prvak med membranskimi tastaturami, kakršne so vladale pred mehanskimi. Stasiti plastični izdelek ima velik naslon za dlani, kamor so vdelani trije palčni knofki (!), pa množico medijskih pritiskal in še stolpec za makre na levem robu. FX pomeni pisano svetlobo, v programju Swarm pa so mnoge Roccatove proslavljene rešitve. Na primer programabilna dvigalka easy-shift ali talk, ki tipkovnico poveže z miškami, da lahko one njej pošiljajo ukaz za easy-shift! Fajn zadeva, seveda v okviru membranskih izdelkov. Toda to ni vse. Inženirji so se namreč domislili, da bi to tehnologijo prejšnje generacije poživili z dodatkom analognih, torej na stopnjo pritiska občutljivih tipk. Takšnih, ki ne bi poznale zgolj dveh stanj, marveč še one vmes – kot petelini na joypadih. Mehanizem deluje na principu piezoelektrične snovi pod pritiskalom, vgradili pa so ga v tipke QWEASD.



Roccat sova 200 €



Teh šest črk tako pozna tri moduse delovanja. Prvi je z izklopljeno analognostjo, drugi se obnaša kot avtomobilski pedal za plin, tretji pa ima tri stanja, v katera lahko zapišeš različne ukaze. V praksi zadeva kaže potencial, a je niso najbolje udejanjili. V prvi vrsti imajo tipke srednje dolg hod, toda takšnemu načinu bi bolj koristil daljši. Moč je denimo vprogramirati, da polpritisk v Unreal Tournamentu pomeni gibanje, pritisk do konca pa skok v izmik. A v žaru borbe način ni povsem zanesljiv. Glavni kandidat za poln analogni režim so seveda dirkačine in letalske simulacije, kjer gradnik pokaže odlike. Na tipke vežeš pedala ali letalno palico, kar da povsem drugačen občutek glede na klasične tipke. Ampak v nekaterih igrah manjka podpora, drugod bi si spet želel daljšega hoda tipk. Vsekakor ne bom imel nič proti, če bo analognost naslednji veliki korak tastatur.
Žal je isku+ force FX preveč krmežljav in previden poskus v to smer, da bi lahko sprožil tovrstno gibanje. S 140 evri gre za drago, med membranskimi najzmogljivejšo tastaturo. Tudi njene mehke tipke so všečnejše od trdih na ornati. A vseeno svetujem nekaj desetakov več za mehanski izdelek.

ROCCAT SUORA FX

Suora je Roccatov odziv na asketsko shujšane izdelke, kot so ozonke ali Razerjeva podserija X. Še vedno gre za tipkovnico polne velikosti, toda po obsegu nič več kot to. Ohišje je povsem brez roba, trdnost pa mu daje aluminijasta vrhnja stran. Tipke so posledično izpostavljene in jih je treba pri prenašanju v ruzaku zaščititi. Roccat je kot v sovi uporabil kitajska mehanska stikala TTC brown in blue. FX v nazivu kaže na pisano osvetlitev, obstaja še inačica z enobarvno modro. Zaradi majhnosti seveda ni samostojnih makrogumbov in programiranju z zaporedji je namenjena šesterica nad smerniki (home, insert ...), kar shraniš v notranji pomnilnik. V ozkem telesu ne najdeš USB-izhodov, poleg ni podloge za dlani ... Suora je tako v redu mehanska shujšanka, kakršne so danes v modi, a v ničemer ne izstopa. Nad konkurenco bi jo lahko dvignil Roccatov softver Swarm, a začuda suora ne pozna easy-shifta ali talka, da bi jo lahko povezal z mišmi. Pod črto sem pričakoval malo več. Vsaj cena je privlačna, saj FX košta 150, ne-FX pa 120 evrov.

RAZER ORNATA CHROMA

Ornata je dolgo pričakovana novinka, ki vsebuje frišne Razerjeve mehanizme mecha-membrane. Z njimi je hotela tvrdka, citiram, "združiti najboljše plati mehanskih in membranskih tipk." Torej na eni strani zanesljivost in na drugi nizko ceno. Sliši se prelepo, da bi bilo res – in tudi je. Ne glede na leporečenje je mecha-membrane v osnovi membranski mehanizem s srednje dolgim hodom, ki so mu s plastičnim stikalcem dodali čutni ter slišni 'klik'. Zato je ta umotvor glasen; ne toliko kot modri cherryji, toda dovolj, da lahko razburi ljudi v isti sobi. Vendar ne premore elegantne mehkobe mehanskih stikal in zna zaradi zajetne sile za pritisk tipke utruditi prste pri dolgotrajnem pisanju. Takisto nima odlične življenjske dobe mehanskih tipk. Edini koristi, ki ju vidim v mecha-membrane, se tičeta želje po kliku in igranja, kjer bodo nekateri gamerji cenili odločno povratno informacijo pri stisku.



Ornata je razen tega običajna razerka višjega razreda. Premore pisane ledice in programabilnost vseh pritiskal s softverom Synapse 2.0. Z ostalimi sestrami si deli trdno, lepo ohišje, le USB izhodov nima. Obenem zmore raztolmačiti le deset istočasnih pritiskov na tipke, torej manj kot ostale. Novost pri tipkuljah te firme je usnjen naslon za dlani, ki ga ob rob pritrdiš z magneti. Za razliko od podloge pri sodnji blackwidow ima ta na ornati šibko pritrditev in se pri težjih šapah lahko sname. Naslon je debel in dlan je postavljena razmeroma visoko.
Ornata je torej blaga nadgradnja navadnih membranskih tipkovnic, ki bo ustrezala tistim s težkimi prsti in željo po klikanju tipk. Zaradi teh stikal je cenejša: pisana verzija chroma košta 120 evrov, tista z enobarvno svetlobo okroglega stotaka. A še vedno je daleč od užitka rabe mehanske tipkovnice, hkrati pa bo pretrda za tiste s šibkejšimi prsti, ki bi želeli membransko. Omeniti velja še, da je ornata zamenjava za deathstalkerja, prejšnjo membransko tipkuljo z nizkimi (chiclet) kapicami. Zato moraš pohiteti, če se hočeš do teh še dokopati.

RAZER BLACKWIDOW CHROMA V2

Črna vdova verzije dve je posodobitev pajkovke, ki predstavlja elitni niz Razerjevih mehanskih tipkovnic, dočim chroma v nazivu označuje osvetlitev v 16,8 milijona barvah. Gre za tastaturo polne velikosti z masivnim ohišjem. Ne premore samostojnih medijskih gumbov, toda kot ena redkih ima ob levem robu še vedno stolpec s petimi dodatnimi knofi za makro ukaze. Tako kot velja za razerke, je moč nastaviti čisto vsako tipko. Na prvo posodobitev trčimo pri razponu stikal. Doslej je firma uporabljala dvoje lastnih mehanskih patentov: green so glasne klikotavske tipke, orange pa tihe s povratnim odzivom. V2 zdaj poleg njih pozna še tretje, yellow. To je linearno stikalo, torej tiho in brez odziva pri stisku. Mehanizmi so približno primerljivi s cherryji, le da pritisk zaznajo malo hitreje. Druga noviteta na



V2 je pridodan debel usnjen naslon za dlani kot pri ornati. A njegova magnetna pritrditev je trdnejša, zato reč zlepa ne odpade. Drugih novosti ta slovita mehanska tipkulja visokega ranga niti ni potrebovala. Že od prej ima skozihod za USB 2.0 in slušalke, z naslonom pa je postala res dobro zaokrožena. Cena 200 evrov je primerljiva s konkurenco.





ASUS ROG CLAYMORE

Kot je značilno za Asusovo družino Republic of Gamers, claymore poka po šivih od funkcij. Začne se z obliko: vitko in trdno aluminijasto ohišje namreč dobiš predse v dveh ločljivih delih, TKL-tastaturi z imenom core in keypadu. Ker številčnico z utorom enostavno položiš v večji del (tudi sredi delovanja), je treba pri prenašanju paziti, saj lahko odpade. Če si utesnjen, postaviš na mizo samo core, dočim numpad dodaš v primerih, ko ga zares potrebuješ. To je običajno pri simulacijah ali delovnih orodjih, kjer še vedno pride prav. Odvisno od tega, ali si levičar ali desničar, ga zadegaš na eno ali drugo stran, da imaš ogromno prostora za veliko podlogo z mišjo. Dobra rešitev za tiste, ki želijo hkrati več prostora in tastaturo polne velikosti!

Pod tipkami so Cherryjeva stikala štirih možnih barv: blue, brown, red, black. Osvetlitev je mavrična in se podreja Asusovemu režimu Aura Sync. Svetlobni učinki so sinhronizirani skozi vse povezane naprave te tvrdke, ki poznajo Aura Sync. To so tako miši kot mamaplate in grafične kartice. Če te slučajno moti, ko ledice v ohišju in na tipkulji niso v sozvočju. Bolj zanimiva za privržence Asusa zna biti možnost nadzora matične plošče tipa ROG neposredno s tipkovnico, s katero je moč celo navijati procesor! Ukaze se da prirejati na vsakem gumbu, a tu trčiš ob nerodno programje, ki je zaenkrat claymorova šibka točka. Vmesnik bi bil lahko preglednejši in omogočal vezavo ukazov na več profilov od šestih, ki so spravljeni v pomnilnik naprave. Za namešček stvarca ni poceni, saj core, ki ga lahko kupiš posebej, košta 170, s številčnico vkup pa 230 evrov. Poleg ne dobiš naslona za dlani ali torbice, nima USB-izhodov ... Uporaben, lep in kvalitetno napravljen gizmo, le zasoljen.

LOGITECH G PRO

Lansko leto so pri Logitechu zavrgli okrancljan dizajn ohišij in nastali sta minimalistični G610 ter G810. Zdaj se jima pridružuje predstavnica velikosti TKL. Navkljub 'profesionalnosti' v nazivu je to preprosto obrezana G810 in nima obskurnih nastavitev za prvake, kot je zamik tipk v milisekundah. Zaradi skrajšanosti manjkajo medijske tipke, medtem ko je osvetlitev kot pri večji sestri polne mavričnosti. Še ena podedovana važnost so stikala romer-G. To je Logijev patent tihega delovanja z blagim odzivom in imajo s tremi milimetri za enega krajši hod od cherryjevih štirih. Prav to botruje oglaševalski puhlici, da so te tipke 'za 25 % hitrejše'. V praksi bodo razlike v igrah opazili samo Korejci, ostali pa res ne. Sam bi celo raje svetoval tipke z daljšim hodom, ker so mehkejše pri dolgotrajnejšem pisanju! Če hočeš cherryje, moraš vzeti G610, ki jih ima od te Logijeve trojice edina.

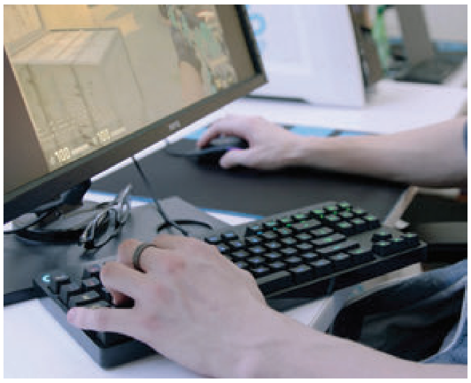
Makroukaze je moč spravljati v dvanajst funkcijskih pritiskal ob zgornjem robu in Logitechov softver je glede tega nadvse prijazen. Po drugi plati je moč v notranji pomnilnik tipkovnice shraniti zgolj način osvetlitve, ne pa tudi tipk. Zadevica je v mnogočem namenjena prenašanju, saj ima snemljiv kabel in robustno ohišje. Bi pa 'pro izdelku' koristila torbica za nošnjo, sploh ob ceni 150 evrov. Sam sem pogrešal snemljivo podlogo za dlani, ki so jo stare logijevke imele, pa USB-izhodov nima. G pro je simpatična napravica, a ne izstopa.

KODA TIHO DERE

Zaradi obilnega spiska funkcij igričarsko tipkovnico docela izkoristiš šele, ko njeno programje ne le inštaliraš, marveč ga *zaobvladaš*. Pri večini izdelkov lahko šele tedaj dostopaš do orodij za snemanje makrozaporedij. Ta softver je redko v središču pozornosti in dosti ljudi ga prezre, a se vendarle razvija. Danes se zna posodabljati skozi uporabniški vmesnik, zato ti za nove inačice gonilnikov ali firmwara ni treba brskati po spletu. Druga modna muha so zavihki za analizo rabe. Ti vsebujejo 'heatmape' – razporeditve pogostosti pritiskov tipk in zaznavo hitrosti klikanja. Resda je zanimivo videti, kako pogosto v online igrah tolčeš po knofih za klic soigralcem na pomoč. A v končni fazi so to hecnosti in ne orodje, ki bo iz tebe hitropotezno napravilo profesionalca.



Srečoma Razerjev Synapse 2.0 ostaja edini kos programja, ki za polno delovanje zahteva registracijo in vpis v oblak. Obstaja sicer odklopljeni način, a te pri nekaterih izdelkih omeji pri funkcijah. V zameno dobiš sinhronizacijo profilov rabe kjerkoli na planetu, kjer so interneti. Dandanes znajo vsi vmesniki povezati profile z zagonskimi datotekami; ne le iger, marveč ostalih delovnih orodij, od Photoshopa dalje. Zato se velja potruditi in si delo z organizacijo ukazov pospešiti, ker skoraj ni več strahu, da boš ob menjavi miške ali tipkovnice padel v kameno dobo, ko nova teh funkcij ne bi poznala. Izdelki z mavrično svetlobo znajo ponavadi na igre vezati tudi profile za ledice. Tako si lahko važne gumbe obarvaš z drugim odtenkom.



Barvne ledice pod kapicami znajo Logiji ali chroma animirati glede na dogajanje v igri, da recimo zautripljejo rdeče, ko nas tepejo. Toda med bitko redko pogledujemo na tipkovnico, zato je treba za takšen ambientalen učinek svetilnost zelo naviti.





MOJE IME JE AMBROŽ.
SEM KORENJE. KAJ
TI ŠE NI JASNO?
AMBROŽEV2
PABERKUUM
PRIMOŽ BERTONCELJ 2009
P.B.2014



Wi-Fi

VEČPASOVNICE

Aggressor za pretakanje videov z mačkami pridobi najmodernejši mrežični (mesh) wi-fi sistem. Ob tej priložnosti zaobjame dosedanji tehnološki razvoj pošiljanja signala z domačih brezžičnih usmerjevalnikov, da se bodo čitavci ino čite laže orientirali v gozdu anten.

Podatkovne mreže v bivališčih so redkokje odvisne samo še od kablov. Prenosni računalniki in pametni telefoni so z elegantno priročnostjo brezžičnost naselili v veliko večino domov. Danes je samoumevno, da se po kosilu vržemo na kavč in si na tablici zavrtimo spletni video ali niziko z Netflixa. Takšen kvaliteten pretočni video pa zna biti breme za omrežje wi-fi, ki skrbi za nemoten promet podatkov. Odjemalne naprave z rastjo kvalitete vsebin hlastajo po vedno večjem kosu pasovne širine, obenem pa jih je vsako leto več. Tablicam se na stropu pridružujejo prilagodljive sijalke in iz zvočnikov žgolijo pomočniki, kot je Alexa. Kakor kaže, bomo ob razmahu interneta stvari, ki bo komunikacijsko povezal množico predmetov, takšne 'pametne' elektronske onegaje šteli v ducatih na stanovanje.



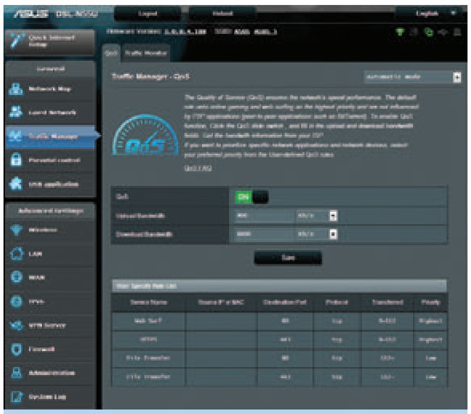
Malce neverjetno se zdi, da je bila pred dvajsetimi leti takšna lahkotnost povezanosti v mrežo in internet za slehernika blizu znanstvene fantastike. Prenosnike smo imeli zgolj službeno, in za dostop do pošte je bilo treba vleči ethernet špago.

Posledično je treba nenehno posodabljati brezžične routerje ali usmerjevalnike, ki informacije razpošiljajo. Usmerjevalnik je tista škatlica z (dostikrat) paličastimi antenicami, kakršno položiš na odmaknjeno polico in nanjo pozabiš, dokler se internet ne prične zatikati. Šele takrat se pokaže, kako važne so v resnici. Te naprave beležijo stalen napredek in generacije si sledijo na približno pet let. Danes zaradi rastočih zahtev postajajo bolj raznolike, saj je drugače, če moraš 4K-film pretakati po garsonjeri ali graščini s tremi etažami. Linksysov wi-fi sistem velop, ki smo ga imeli na testu in je namenjen malo večjim bivanjskim prostorom, ni poceni, saj stane od 430 evrov navzgor, odvisno od števila oddajnikov. To pa že pomeni resne dileme pri nakupih. Zato naj razložim, kaj je danes modno pri wi-fi usmerjevalnikih, kako smo do sem prišli in ali res vsi potrebujemo MU-MIMO ter podobne naprednosti.

NAGNETENA PRAZNINA

Promet večine digitalnih podatkov v zraku na razdaljah nekaj deset metrov uravnava tehnologija wi-fi. To ni splošna sopomenka za brezžičnost, marveč točno določena družina standardov z uradnim imenom IEEE 802.11. Dobila ga je po inštitutu inženirjev IEEE, ki nad predpisi bdi. Megabajte pošilja po mikrovalovnem delu spektra elektromagnetnega valovanja, kar tehnično spada v skupino radijskih valov. Tam se namreč najbolje širijo po zraku na želenih razdaljah. Aktualna sta dva frekvenčna predela: pri 2,4 in 5 gigahercih. V bližnji prihodnosti se bo pridružil še tisti pri 60 GHz. Predlog 'pri' sem uporabil zato, ker signal ne zasede točno navedene vrednosti, marveč širši interval. Ta se nato razdeli na štirinajst kanalov z razponom po 20 megahercev, izmed katerih so routerji običajno lahko istočasno izkoristili enega. To so tisti 'channels' v njihovih nastavitvah. Ker 14 x 20 ne gre v sto, se kanali med seboj prekrivajo. Če sosedov router uporablja istega ali bližnjega, nastanejo motnje v signalu! Od tu izvira zapoved, da si je treba pri finejših nastavitvah izbrati kanale, ki so vsaj pet številk oddaljeni od zasedenih. Ter da lahko na istem kraju nemoteno uporabljaš le tri kanale v tem predelu. Petgigaherčni konec je glede tega milejši, kajti njegovih triindvajset stezic se ne prekriva.

In to je to – ta nelicenciran kos frekvenčne pogače ima na voljo wi-fi. Pri tem mu na frekvenci 2,4 GHz družbo dela zvrhan kup ostalih tehnologij, kot so bluetooth, mikrovalovne pečice, starejši brezžični telefoni, avteki na daljinsko ... kar ga seveda ovira.



Moderni routerji imajo prijaznejše vmesnike od starih s kopico menijev. Lažje najdeš najvažnejšo nastavitev: omejitev prometa bittorrenta, da ne zapaca linije! Skriva se pod zavihkom QoF, quality of life.

Wi-FIJEV DRUŽINSKI ALBUM

Prototipno zamisel za brezžični standard 802.11 je inštitut IEEE objavil 1997. Od tedaj se je zvrstila kopica inačic, od katerih bom omenil samo najpomembnejše.

802.11a in **802.11b** štejemo za prvi praktični implementaciji. Standarda sta dospela sočasno leta 1999 in posebno b je s kombinacijo učinkovitosti ter ugodnih cen povzročil, da je wi-fi postal sopomenka za brezžična lokalna računalniška omrežja, kjer se je najprej razširil. Razlikovala sta se v spektralnem delu, saj je prvi uporabil 5 GHz in drugi 2,4 GHz, obenem pa je imel a naprednejše kodiranje signala. Zato sta bili nazivni hitrosti 54 megabitov na sekundo zanj in 11 megabitov na sekundo za b. Pri tem pazi, ker gre za megaBITE in ne megabajte na sekundo, torej osmine bajtov v časovni enoti, s čimer označujemo hitrost pošiljanja podatkov s teh naprav.

802.11g je leta 2003 kodiranje inačice a združil z 2,4 GHz pasom, s čimer je hitrost 54 Mbit/s pripeljal v nižji del spektra. S tem se je wi-fi raztepel po vsem svetu in v vsak kotiček, kajti ravno z verzijo g je brezžičnost prvič spoznala večina ljudi. To so bili časi eksplozivnega razmaha prenosnih računalnikov, ko si enega kupil mami in se potem trudil nastaviti router, da bi lahko pogledala pošto. Nekaj tovrstnih naprav, kot je legendarni Linksysov WRT54GL, je še vedno v prodaji v najcenejšem razredu. Toda nakup danes odsvetujem, ker so ozko grlo, če želiš početi karkoli konkretnejšega. Netflix za tekoč 4K-stream svetuje vsaj 25 Mbit/s in če imaš vmes steno ali na napravo priheftanega še koga, je takoj križ.

802.11n je sledil razmahu pametnih telefonov, saj je dospel leta 2009, torej dve leti po prvem iphonu. Prvi je izkoristil tako 2,4- kot 5-gigaherčni pas (dual band) in pipico odprl do skupno 600 Mbit/s. Predvsem pa je utrl pot zelo važni rabi več oddajnikov in sprejemnikov hkrati oziroma tehnologiji MIMO, kar je kratica za multi-input, multi-output. To pomeni, da imajo routerji lahko več antenic, kar znatno okrepi signal. Vendar ne omogoča hkratnega sporazumevanja z več napravami! Če se na tak usmerjevalnik priklopi več računal naenkrat, jim vsebino servira zaporedno po načelu zadrge, čemur pravimo enouporabniški ali single-user (SU) MIMO. Naprave tipa n so razširjene v nižjem in srednjem cenovnem razredu. Če imaš manjše stanovanje z malo uporabniki, so še okej.

802.11ac je ta hip najmodernejša inačica wi-fija, ki je šele omogočila večuporabniški ali multi-user (MU) MIMO, torej vzporedno komunikacijo z več odjemalci. Poleg pa še pehar drugih zanimivosti, kot je usmerjanje snopa ali beamforming. Ac pravzaprav uporablja zgolj 5-gigaherčni pas, kjer poganja podatke do vrednosti 1300 Mbit/s. Za nižji pas te naprave še izkoriščajo standard n. Ac je nastopil leta 2013, dočim naslednika **802.11ax** pričakujemo čez dve leti. Do tedaj bo po napovedih doživel nadgradnje z dodatnimi stranskimi standardi za različne naloge. Dospe še **802.11ad**, ki bo dodal 60-gigaherčni predel, primeren za brzinsko komunikacijo z napravami v isti ali kvečjemu še sosednji sobi. Premogel bo hitrost 7 Gbit/s in je tisto, čemur smo pred leti pravili Wi-Gig, dokler ni zadeve vsrkala organizacija IEEE.

802.11ah in **802.11 af** bosta šla v drugo smer – v del spektra nekaj pod enim gigahercem. V zameno za nižjo prepustnost bosta na prostem segla dosti dlje od stotih metrov in bosta namenjena komunikaciji napravic interneta stvari.

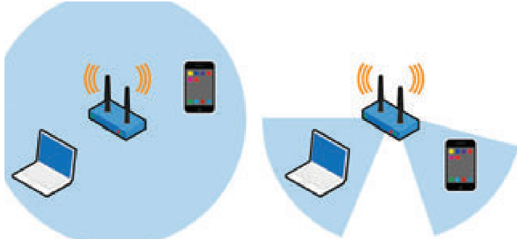


Da se prostorski tokovi brezžičnega signala med seboj ne motijo, so antenice razpostavljene kolikor je mogoče vsaksebi. Doslej so iz routerjev praviloma štrlele, vse več novih modelov pa jih ima skrite v notranjosti.

Zakaj vraga so te reči nagnetene skupaj, če pa je radijskih frekvenc takooo veliko? No, v bistvu jih ni – vsaj ne prostih. Večino prostora imajo zakupljene različne komunikacijske storitve in povsod se nekdo drenja. Zato odkupi delov spektra ponavadi stanejo milijarde evrov! Pri nekaj višjih frekvencah je sicer kanec več prostora, toda zaradi fizikalnih zakonitosti se tamkajšnji valovi z manjšo valovno dolžino bolj drobijo in vpijajo na ovirah. Zaradi tega znatno hitreje izgubljajo signal na razdalji. V praksi ima wi-fi antena pri 5 GHz le pol tolikšen domet kot pri 2,4 GHz! Nekaj okvirnih številk: pri 2,4 GHz je največji domet zunaj stavb slabih sto metrov, znotraj prostorov s tankimi predelnimi stenami do trideset, realno pa ob prodiranju skozi debelejše opečnate ali kovinske konstrukcije manj kot petnajst. Za pet gigahercev moraš te številke prepoloviti, a po drugi strani je ta predel manj obremenjen z motnjami. Predvsem pa velja, da višjefrekvenčno valovanje prenese več podatkov, zato so nazivne hitrosti tam večje.

MNOŽENJE ANTEN

Večine magije, s katero inženirji poganjajo napredek v pošiljanju signala, uporabniki ne vidimo. Skriva se denimo v naprednih načinih modulacije valovanja, to je pakiranju digitalnega signala v elektromagnetno sevanje. Takšne podrobnosti, kot je 'Orthogonal frequency-division multiplexing', presegajo okvir poljudnega članka. Kljub temu je moč pri aktualnih standardih 802.11n in ac odbrati nekatere tehnologije, ki so za uporabnika važne, ker so napisane pod oznakami na embalaži. Na prvem mestu med njimi je MIMO (izgovori se 'majmou'), zaradi katere routerji od sebe molijo kup paličic, ki so značilno razporejene po obodu ohišij. Pri takšnem pošiljanju podatkov skozi niz oddajnikov ne gre za rabo več kanalov hkrati, saj vse antenice komunicirajo na istem. Namesto tega se signal razporedi prostorsko, v multitudo tako imenovanih prostorskih tokov (spatial streams), s čimer dosežemo boljše prenose z manj motnjami. Oddajnike in sprejemnike si lahko predstavljaš kot tabornike, ki si signalizirajo z baterijami. Več kot jih je na obeh straneh, bolj zanesljivo bodo prenesli sporočilo.



Z beamformingom (desno) se snopa ne da ojačati v čisto poljubni smeri, saj je zmožnost vezana na fiksno postavitev oddajnikov. Zato lahko nastanejo težave z nižanjem signala pri gibajočih se odjemalcih.

Tako gre po ena cesta z megabiti od vsakega oddajnika routerja do vsakega sprejemnika odjemalca. Tudi ta mora imeti več sprejemnikov, kajti število prostorskih tokov je omejeno z najnižjim številom oddajnih in sprejemnih anten. Telefoni so imeli v preteklosti eno samo anteno, v zadnjih letih pa vidimo množičnejši nastop takšnih z več njimi, vse do galaxyja S7, ki ima kar štiri. Cenejši prenosni računalniki in tablice imajo po dve, zmogljivejši tudi štiri. Iz naštetega izvira značilno poimenovanje podprte inačice funkcije MIMO v obliki X x Y : Z. Prva številka se tiče oddajnikov, druga sprejemnikov in tretja prostorskih tokov. Teh je lahko manj kot razpoložljivih anten, če pač procesorsko drobovje routerja več ne zmore. 3 x 3 : 2 tako pomeni povezavo s tremi oddajniki in sprejemniki, ki pa lahko vzdržuje le dva tokova na dveh najustreznejših od treh anten.





Minevajo časi, ko smo wi-fi uporabljali le za brskanje po spletu, in postaja univerzalni strežaj elektronskim napravam. Pomočniki, kot je Amazonov echo, morajo biti nenehno priklopljeni v oblak, iz katerega pobirajo podatke in kjer se odvija prepoznava govora. Nastavljive žarnice pa so primer novejše rabe domače mreže.



Usmerjevalniki, kot je DIR-890L, imajo veliko anten. Navodila pravijo, naj bodo postavljene pod kotom 45 stopinj. Hec je v tem, da je sprejem najboljši, ko sta anteni oddajnika in sprejemnika orientirani enako! Poševna postavitev je najbolj univerzalna; druga opcija je, da ena polovica štrli navpik in druga vodoravno.



Kvaliteta ni važna zgolj pri oddajanju, marveč tudi sprejemanju! Antene v prenosnikih so dostikrat cenene. Takrat si je moč pomagati s takšnimi ojačevalniki sprejema, ki imajo lahko ogromen učinek.

Pri nakupu je zato dobro vedeti, s kakšnimi napravami bomo usmerjevalnik spregali. Danes naj bi router podpiral vsaj 3 x 3 : 3 MIMO v posameznem frekvenčnem pasu, boljši izdelki vrste ac pa znajo upravljati do osem prostorskih tokov.

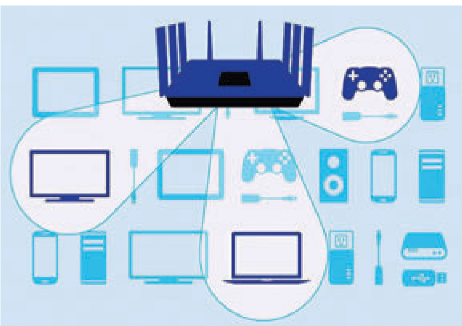
Druga možnost pri igračkanju z množico oddajnikov je usmerjanje snopa ali beamforming. V zametkih ga je poznal že 802.11n, toda šele z naslednikom je zares zaživel. Običajna antena usmerjevalnika seva v vse smeri enakovredno, kot je stara žarnica svetlobo. To je energetsko jako neučinkovito, saj se večina signalnega valovanja porazgubi v prazno, stran od uporabnikov. Če bi ga lahko usmerili kot snop baterijske svetilke, bi gotovo dosegli dlje. Prav to znajo do neke mere početi naprednejši usmerjevalniki z večimi antenami: signale skoznje pošiljajo tako, da se v določenih smereh seštevajo in s tem ojačajo. To je še rezervirano za malo dražje routerje, obenem pa mora podporo tej funkciji poznati tudi sprejemna naprava, da se lahko z oddajnikom sporazume, v katero smer naj ojača signal.

V VSE SMERI

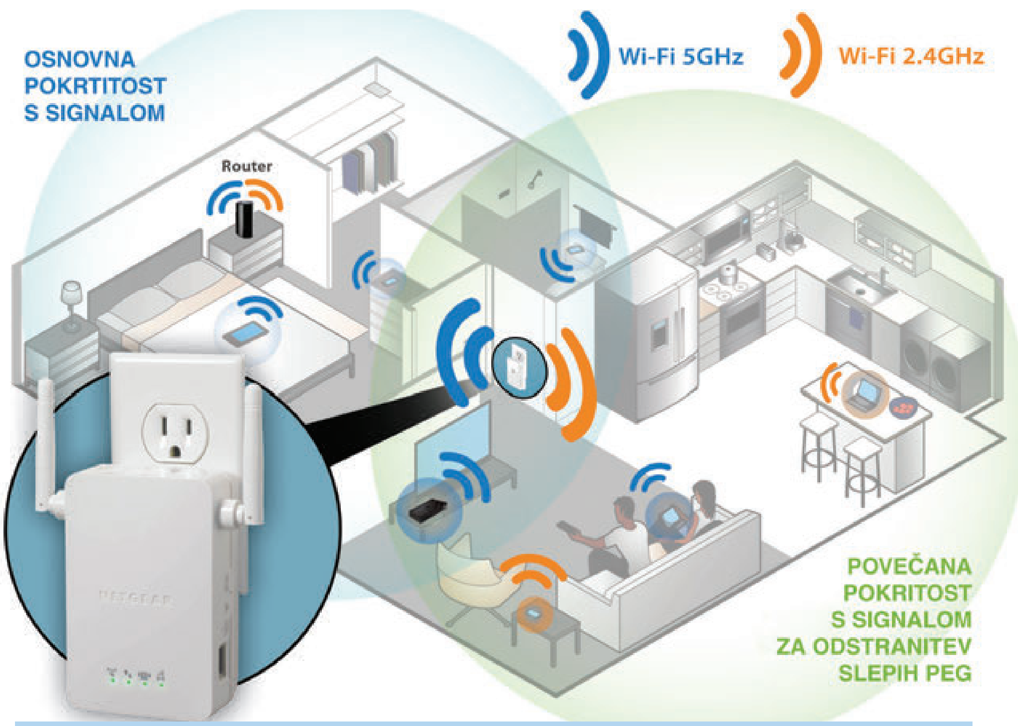
Z upoštevanjem frekvenčne večpasovnosti in funkcije MIMO naposled dospemo do hitrosti, ki jih proizvajalci pišejo na škatle. Te so oblike AC plus številka, ki je seštevek v megabitih na sekundo po vseh pasovih in tokovih. Primer: TP-Linkov router archer C7 z oznako AC1750 ima 450 Mbit/s v 2,4 GHz pasu in 1300 v 5 GHz pasu. In sicer v vsakem od teh v po treh prostorskih tokovih. D-Linkov monstrum DIR-890L z oznako AC3200 ima 600 Mbit/s pri 2,4 GHz in po 1300 v dveh 5 GHz pasovih. Gre namreč za tako imenovano multi-band napravo, se pravi tripasovno, ki zna v petgigaherčni predel postaviti dve podatkovni avtocesti. Glede na našteto je jasno, da so navedene hitrosti pri realni komunikaciji redko dosegljive, tudi če odmislimo motnje in razdalje, saj bi morali zanje zapolniti vse pasove in tokove hkrati. Kar je nemogoče, če ima večina uporabnikov telefone z enim sprejemnikom. Takšne zmogljivejše naprave pridejo do izraza v obljudenih prostorih z raznolikimi in zmogljivimi porabniki, kot je bajta s številčno familijo ali obljuden lokal.

Še posebno je zahtevnejšim razmeram v hiši pisana na kožo zmogljivost MU-MIMO ali večuporabniški MIMO, s katero se kitijo najmodernejši usmerjevalniki. Ta gradi na prostorskih tokovih, ki jih delno usmerja in nameni vsakega po eni uporabniški napravi. Standard 802.11ac zaenkrat dovoli največ štiri takšne steze. Če se želi priklopiti peti računalnik, si bo moral z enim od obstoječih deliti povezavo, in tako dalje. Tehnologija ima kljub statusu najhudejše nalepke na premijskih routerjih danes še kar nekaj omejitev. Za dober izkoristek jo morata podpirati tako usmerjevalnik kot uporabnik, kar je še vedno bolj izjema kot pravilo. Do prave širitve zmogljivosti med telefone in računala prihaja šele letos, dočim je večina starejših naprav nima. Drugič, tehnologija je skrajno izbirčna glede pozicije uporabnikov. Ti se ne smejo premikati in ne smejo biti preblizu. Če bosta otroka na istem kavču hotela vleči Netflix, ju bo router posadil na isto stezo.

Idealna razporeditev je četverica družinskih članov z zelo zahtevnimi režimi brezžične rabe, ki so vsak v svoji sobi. Zato so prav takšne družine danes edini smiselen kupec MU-MIMO izdelkov. Največji doprinos pravzaprav čutijo igralci nalinijskih špilov, ki za to uporabljajo wi-fi v naphanem stanovanju. Pri SU režimu morajo uporabniki na rabo pasovne širine čakati v vrsti, kar se pri streamanju filma toliko ne pozna, dočim pri online streljačinah povzroča opazen lag. MU to težavo v celoti odpravi. A razen tega hitrosti v blažjih pogojih rabe niso prav nič višje kot pri usmerjevalnikih brez te zmogljivosti. Kakor tudi ne odzivnost na javnih prostorih, kjer je klientov precej več od štirih. Izdelkov MU-MIMO tako velik del ljudi danes še ne potrebuje. Ker so nekaj deset evrov dražji od enouporabniških inačic SU-MIMO, velja z nakupom počakati leto ali dve, da se naprave, ki bodo to prednost podpirale, dodobra razširijo.



MU-MIMO velja rezervirati za naprave, ki so občutljivejše na motnje v signalu. V prvi vrsti so to mašine za igranje in sukalnike visokokvalitetnega videa. Preostanku odjemalcev določiš nižjo prioriteto.



V ospredju je podaljšek, ki signal usmerjevalnika širi po desnem koncu stanovanja. Router na sliki je pravzaprav slabo postavljen, saj ga ne umikamo ob stranske stene, kjer s signalom bolj osreči sosede kot nas. Vstopne točke morajo biti na sredini bivališča, čeprav jih monterji ponavadi vržejo nekam na rob.

MREŽE USMERJEVALNIKOV

Škatlo z gozdičkom paličic je treba postaviti tako, da signal čimbolje pokrije ves bivalni prostor. Antene ne oddajajo v vse smeri enako in ponavadi v navodilih za konkretni izdelek piše, kako jih je treba obrniti za najboljši izkoristek. Moderni usmerjevalniki standardov 802.11 ac in n danes s signalom dobro napolnijo povprečno 80-kvadratno etažo in ga spodobno pošljejo v zgornje ali spodnje nadstropje, če vmes ni debelega armiranega betona. Kljub temu pa zna že ena debela stena ali kovinska ovira povzročiti neljube motnje, da ne omenjam dveh stropov. Prevodne snovi so nasploh največji sovražnik širjenja elektromagnetnega valovanja, zato routerja ne postavljaj ob kovinske police. Takšne ovire lahko v večjih stanovanjih in hišah ustvarijo slepe pege z mnogo slabšim signalom.



Popularne predstave pametnega doma so polne tehnike, ki bo komunicirala brezžično, četudi bomo katero od večjih stvari, kot je hladilnik, bržda še dali na kabel. Glavni izziv interneta stvari ta hip je varnost, saj bo hudo neugodno, če bo žlehtni sosed po zraku dobil nadzor nad pečico in nam prismodil purana.

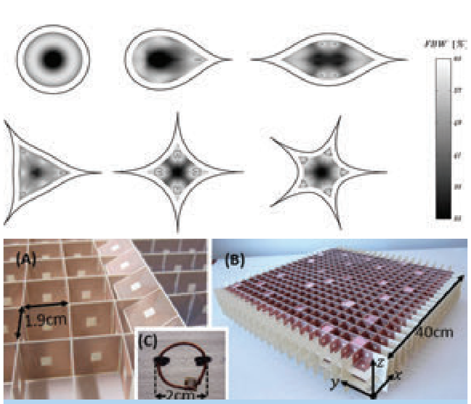


Letošnje leto mineva v znamenju prihoda wi-fi mesh sistemov. Googlov wifi (zgoraj) je eden prvih, a precej osnoven in cenejši. Zmogljivejša, a tudi dražja sta Linksysov velop in Netgearov orbi.

Takrat je treba uporabiti ojačevalnike, wi-fi extenderje. Gre za antene oziroma brezžične vstopne točke, ki običajno sedejo v električno vtičnico. Od usmerjevalnika brezžično sprejmejo signal in ga strežejo svoji okolici, s čimer se poveča doseg mreže. Extenderji so za večino ljudi spodobna rešitev, a imajo pehar omejitev. Njihova hitrost znaša zgolj polovico tiste routerjevega signala, ki ga prejmejo, ker morajo na istem kanalu tako sprejemati kot oddajati. Če želiš polno hitrost, jih moraš z matičnim usmerjevalom zvezati s kablom. Še boljša rešitev zna biti prenos signala po električni napeljavi, kar pa je loterija, odvisna od kvalitete in razporeditve napeljave. Razen tega so ojačevalniki pri sodelovanju z routerjem nerodni in se predstavljajo kot samostojna vstopna točka. Tako moraš tablico preklopiti med wi-fi vhodoma, če na primer iz dnevne sobe odideš na stranišče v zgornjem nadstropju hiše, ki ga pokriva podaljševalnik signala.
Te težave odpravijo wi-fi mrežični sistemi – wi-fi mesh systems, ki so zadnji krik brezžične stanovanjske mode. Sestavlja jih usmerjevalnik plus eden ali več satelitov. Razpostavimo jih enako kot klasičen router in podaljške, le da enote wi-fi sistema med seboj mnogo bolje sodelujejo. Oglašujejo se kot enotna vstopna točka, ne glede na to, na katero od anten si priključen. Zaradi pedantne optimizacije v komunikaciji znajo hitreje prenašati podatke med sateliti. Nekateri sistemi, kot je testirani Linkysys velop, temu namenijo celo samostojen frekvenčni pas, tako da uporabnik skorajda ne občuti nižanja hitrosti ob priključitvi na oddaljeno enoto. Procesorsko drobovje samodejno zaznava, kje so odjemalniki in kako zahtevne prenose izvajajo, ter jim sorazmerno s tem nameni strojna sredstva. Wi-fi sistemi so namenjeni karseda lahkotni dostopnosti brezžičnega signala v večjem bivanjskem okolju, kjer v vsako nadstropje posadiš en satelit in si preskrbljen s signalom. Dejansko je preskok v izkušnji glede na router plus ojačevalnik ogromen! A ceno za takšen luksuz plačaš mastno, kajti mrežičnih sistemov ne najdeš za manj kot 300 evrov. Namečkoma ima prva generacija nadležno lastnost, da je sicer nadvse prijazna laiku pri osnovnih nastavitvah, dosegljivih tudi na fonu, a maherjem skrije vse finomehanične parametre. Velop v tem ni osamljen.

NOVI IZZIVI

Z modernimi večantenskimi usmerjevalniki 802.11ac, podaljški signala in wi-fi sistemi smo prešli v obdobje, ko ni več glavni problem signala pripeljati skozi dve steni na oddaljen konec stanovanja, temveč kaprice povzroča gneča med oddajniki. Ko danes v povprečnem stanovanjskem bloku odpreš okenski vmesnik s seznamom vstopnih točk, se ti jih zvrsti najmanj dvajset. To pa pomeni, da njihov signal vdira na tvoj becirk in moti tvoj usmerjevalnik, če so na istem kanalu. Prav zato je bil dodatek petgigaherčnega pasu tako zaželen: več prostora ima in manjši doseg od onega pri 2,4 GHz, da ne sili vsem sosedom skozi okno. Toda inženirje pri IEEE in proizvajalce čaka še dosti dela, da bodo elektromagnetni hrup zauzdali, kar je ena važnih tematik posodobitev wi-fija v bližnji prihodnosti. MU-MIMO in usmerjanje snopa sta tehnologiji, ki gresta v to smer, saj podatke vsaj približno pošljeta v smeri odjemalca, namesto da bi jih sipali vsenaokoli. Nadejamo se lahko bolj prilagodljivih anten, ki bodo oddajanje odmerjale glede na breme prenosov, namesto da bi ves čas na polno napenjale mišice in povzročale elektromagnetni direndaj.
Steve Perlman, človek za pretočnim igričarskim servisom OnLive, je pred tremi leti naznanil pCell ali personal cell, tehnologijo wi-fi oddajanja, ki naj bi povsem odstranila motnje zaradi elektromagnetnega hrupa. Po tej ideji s pomočjo dodatnega organizacijskega strežnika vsak signal dobi posebno kodiranje, lastno enemu uporabniku, s čimer naj se tokovi podatkov med seboj ne bi tepli – niti sredi rock koncerta. Prototipe ima, a dokler se ne priključijo zveneči podporniki, velja ostati skeptičen. Razen tega je v frišnih smereh še dosti razvoja. O brezžični komunikaciji z vidno svetlobo, LiFi, smo podrobneje pisali v lanski septembrski številki. Tu bi signal pošiljale kar sijalke, seveda v okviru iste sobe in torej kot podpora wi-fiju, ne njegova zamenjava.
In ko smo že omenili antene: tisto, kar se skriva pod plastiko, so večinoma navadne kovinske paličice. Tu hudih prebojev doslej ni bilo, ker je taka izvedba poceni. Vendar znajo priti na vrsto v iskanju novih poti do višjih hitrosti. V laboratorijih gradijo oddajnike z oblikami, ki matematično sledijo rastlinam, kar naj bi izboljšalo zmogljivosti. Obenem niso več narejeni iz kovinskih zlitin, marveč iz dielektričnih kompozitov in metamaterialov – to so umetne snovi s samosvojimi fizikalnimi lastnostmi. Cilj je napraviti nekaj podobnega sodobnim radarskim oddajnikom, ki so zgrajeni iz faznih rešetk, se pravi iz množice enot, ki lahko vsaka zase delujejo kot minioddajnik. To bi odprlo neslutene možnosti pri usmerjanju in nadzoru elektromagnetnega valovanja. Hkrati pa to ne bo poceni, saj so fazne rešetke med najdražjimi deli vojaških letal. Pod črto članka lahko zaključimo: karkoli ponudniki pretočnih vsebin pošljejo v našo smer, se zaenkrat zdi, da bodo brezžični routerji lahko sledili brez muk, kajti tehnoloških rezerv je dosti.



Slike iz laboratorijev kažejo napredne oblike anten (zgoraj) z zapleteno umetno zgradbo. Te bodo znale signale natančneje in krepkeje pošiljati v točno določeno smer proti želenemu sprejemniku.


htc U Ultra
It's all about you

LINKSYS VELOP

Saj poznaš tiste oglasne podobe, kjer se manekenski možje in žene široko smejočih ust s tablico v eni roki in kofetom v drugi sprehajajo po hiši ter čebljajo po videokonferenci? Brez tegobic, ki tarejo vse resnične ljudi, kot so slabši signal v vrhnjih nadstropjih, menjava vstopnih točk pri prehodu na območje wi-fi ojačevalca ali zatikanje, ko sine ob istem času na polno vleče porniče čez torrent. Z velopom je navadnemu smrtniku dosegljiva takšna idila – če dovolj odpre denarnico.
Velop je mesh wi-fi sistem, zgrajen iz enakovrednih enot, od katerih je ena priključena na modem in rabi kot baza, ostale pa so sateliti, ki od nje brezžično dobivajo podatke in signal širijo po bivanjskih prostorih. Ker ima sleherna po dva vtiča za ethernet, jih je moč povezati tudi žično, a to pokvari smisel. Štartni kompleti so v različici z dvema ali tremi enotami, nakar jih je moč po eno dokupovati tja do deset. Sleherna škatlica je elegantne stolpične oblike, predvsem pa zmogljiv brezžični usmerjevalnik klase AC2200 (beri spremljevalni članek). V notranjost je vgrajenih šest anten, ki se pogovarjajo v multi-bandu, torej v 2,4-GHz pasu in dveh 5-gigahercčnih.



Kot pri dosti novejših brezžičnih usmerjevalnikih so velopove antene spravljene v notranjosti. Zato enote dobro shajajo na ozkih, nagnetenih policah.

Eden od slednjih je namenjen samo komunikaciji med sateliti. To je velopova odlika, saj je upad toka podatkov pri skokih skozi satelite majhen. Šele nad desetimi metri med njimi v prostorih s tankimi stenami je opazno nižanje hitrosti na sekundarni enoti in celo pri skokih do tretje je signal še vedno odličen. Vsak frekvenčni pas lahko komunicira v načinu 2 x 2 MU-MIMO (vključno s 'satelitskim'), zato lahko na omrežje obesiš več zahtevnih uporabnikov in igralcev Counter-Strika. Hitrosti v isti etaži so primerljive z usmerjevalniki višjega ranga, torej nekje med 300 do 350 megabitov na sekundo v sosednjih sobah. Velop zobe seveda pokaže v večjih prostorih, saj lahko dve enoti pokrijeta veliko stanovanje, tri pa hišo. Pri prehajanju skozi strope je koristno satelite postaviti čimbliže – tisti v zgornjem nadstropju naj bo približno nad matično enoto. Pri tem velop ni magičen in ga bo debel strop iz armiranega betona oskubil tako kot vse druge rešitve. Zato optimalna rešitev ostaja ožičena baza v drugi etaži. Toda signal z velopom je v takšnih bivališčih še vedno nekajkrat močnejši kot pri postavitvi z enim samim routerjem. Govorimo o razliki 80 proti 20 Mbit/s v podstrešni spalnici, kar je ključno za streamanje 4K-videa!

Predvsem navduši lahkotnost rabe, saj velopovo drobovje z Armovim cortexom-A7 in štirimi gigabajti rama samodejno organizira tok podatkov. Napravam se vse enote predstavljajo kot ena vstopna točka, sistem pa je moč nadzorovati po telefonu. Toda proizvajalec je zaradi popreproščanja žrtvoval marsikateri detajl pri konfiguraciji. Velop sploh ne pozna računalniškega vmesnika, marveč samo za iOS in Android. Med finejšimi nastavitvami je osnoven starševski nadzor, kjer lahko blokiraš tako naprave kot spletne strani. Toda manjkajo časovne blokade, s katerimi bi otroku preprečil igranje WoWa ob dveh ponoči. Pozna port forwarding, guest networks in prioritizacijo naprav, a manjka cela kopica nastavitev, kot so DHCP, VPN strežniki, požarni zid ... Maherjem to ne bo pogodu.



Dizajn skuša kable skriti z vtiči na spodnjem koncu ohišja, da žice ne kvarijo idilične slike hi-tech wirelessa. Zato so priključki tam nekoliko nagneteni.

V škatlicah sem pogrešal tudi USB-vtičnice za hitro deljenje vsebin, pa kakšno mrežno za povrhu. Predvsem pa izdelek ni poceni, kajti najosnovnejši komplet z dvema enotama te pride 430 evrov, oni s tremi skoraj 600, vsaka enota posebej pa 250. Konkurenčni Googlov wifi je nekaj cenejši, a nima lastnega frekvenčnega pasu za sporazumevanje med sateliti, dočim je Netgearov orbi primerljive cene in učinkovitosti. Linksys velop je res fajn za premožnejše ljudi s hišami, ki nimajo znanja o routerjih in hočejo netflixati v spalnici. Ostali morajo dobro naštudirati, koliko se jim strošek splača, kajti za zretje fejsbuka na odmaknjenem stranišču v bajti sta router plus cenejši ojačevalnik povsem zadosti. ***Aggressor***

HUAWEI P10 (PLUS)

Za prejšnji mobidični kronski dragulj dežele Kitajske, huawei P9, sem zapisal, da je ifonolična ploščica. Naslednik je storil še korak dlje, saj je tako po silhueti kot detajlih enak ameriškemu tekmecu. Ohišje, prednji gumb, manko logotipa na pročelju, robovi, očesni par v zgornjem kotu – tako predrzno ni posnemal niti galaxy S1. Celo tako daleč so šli Kinezi, da je pogled na SMSe v zelenih oblačkih domala identičen. Fona sta sicer (zaradi tega) zelo lična – manjši je pravzaprav eden najlepših – in kakovostno izdelana. Toda kopiranje je nezaslišano in ni mi pravzaprav jasno, čemu so prstni bralnik premaknili z bolj praktične zadnje plati. S tem je ploščica, zlasti plus, v roki manj stabilna, pa še večji okvir ima. Itak to ni zaresni home gumb, niti ni na robu še drugih dveh. Zato tri ikone na zaslonu ostajajo.
Največja odlika P10 je fotografiranje. Oba modela, ne le večji plus, imata enak dvokamerni sistem, ki smo ga spoznali v modelu mate 9. Žal se ne ločita po vidnem kotu nalik LGju, kar bi mnogokdaj prišlo prav, marveč je eno tipalo črnobelo oziroma samo



Rod P10 je sam po sebi izredno všečen in ga tržijo mnogo barvicah. Aparata sta nadvse tanka in visoka 145 oziroma 154 milimetrov. Najbolj opazna sprememba je prstni senzor na prednji strani.

'svetlobno', medtem ko drugo zaznava barve. Ta vzporednost ni izklopljiva, zato ne vem, koliko doprinese k jasnosti in barvitosti, omogoči pa dobrodošlo meglenje ozadja. Kljub na papirju precej zaprti zenici f/2.2 so 20-mega posnetki res dobri. Dobrodošli portretni način, ki fokusira le obraz, in razni svetlobni učinki v mračnem snemanju. Strojna stabilizacija slike, filmanje v 4K ali 1080p/120 in profesionalne nastavitve so seveda privzete. Na hardverskem seznamu so še domači osemjedrni procesor hisilicon kirin 960 (hitrejša štiri jedrca so 2,4 gigaherca), stereozvok, USB-C in SD-razširitev. Navadnež ima 4 giga pomnila in 5,1-palčen ekran širine 1080, plus pa 6 giga, 5,5 palcev in 1440 pikslov. Oba uporabljata tehnologijo LCD in ne AMOLED.
Moja izkušnja z obema aparatoma pozitivna je bila nihajoča. Po eni strani sta forma in okolje privlačna, operiranje je gladko, prstno zbujanje instantno, zaslon izredno svetel tudi pod sončno svetlobo in všeč so mi samodejne menjave ličnih ozadij. Najbolj navdušen sem bil seveda nad fotografskim izkazom. A po drugi plati P10 nima indukcijskega polnjenja, IR-lučke, razpoznavanja šarenice, merilnika utripa, zavihanega displeja, lastnega ekosistema, vodotesnosti in softverskih detajlov od drugod. Od firme, ki ima ambicije postati prva, sem pričakoval spremembe v vmesniku od predhodnika, manj nasmetenega, podvojenega softvera in več ambicioznosti. Huawei je sicer dodal par lastnih fičrov, recimo določene bližnjice, ki jih rišeš s prstnim členkom, in možnost, da se znebiš treh androidnih ikonic na račun dvojnega tapa ali drsanja levo desno po čitalniku odtisa, vendar se vse to ne izkaže za baš koristno. Vseeno imata 64-gigabajtna P10 in plus z evropsko ceno 600 oziroma 700 dodano vrednost napram iphonu 7 in S8: dva stotaka prihranka. ***LordFebo***



Dvoje kamer omogoča simuliranje odprtosti zaslonke. Fokus je mogoče naknadno nastaviti, a le v Huaweijevi galeriji. Le-ta je mimo tega čisto odveč.



JUSTICE LEAGUE DARK

KO LASERJI IN BATARANGI ODPOVEDO

Brez Batmana ne gre niti en mesec, spet gledajoč dogodivščino netopirjastega rešimožaka pomisli **LordFebo**. A to pot on ni ta glavni, zakajti na svet so se zgrnile diablovske nemeze, proti katerim zaležejo le čarobni triki.

Ljudje v soljudeh vidijo demone, mati vrže dojenčka s strehe, oče se s puško spravi nad družino, voznica zbija pešce ... Mesti Metropolis in Gotham so kljub posredovanju Supermana, Batmana in Wonder Woman napolnila trupla. Liga pravice je nemočna in čelo guba celo Cyborg. Vsi se strinjajo, da gre za čarovnijo, le Temni vitez se nad tem mršči. Ampak nato dobi pomenljivo sporočilo: zovi Constantina.

Ta okultni detektiv, ki spominja na nam bolj znanega Dylan Doga, ni tako 'navaden', kakršen se nam je predstavil v filmu in nadaljevanki. Tam je z mrmranjem kletev le izganjal zle duhove, njegovo stripovsko poreklo pa je bolj zajebano. V četrtstoletnih dogodivščinah v znameniti ediciji Hellblazer se je namreč prekalil in izvežbal v zaresnega coprnika, nemalokrat obiskal pekel ter meril moči s hordami demonov. Tak je tudi v tej risanki, kjer igra poker s hudiči, proži ognjene krogle in živi v znameniti med-dimenzijski hiši. Samo njegov zaščitni znak, stalen čik v ustih, je izostal, kajti kajenje ni več v modi niti ob bratenju z rogatci. Ker njegov House of Mystery nima GPS-koordinat, Batsu pri iskanju pomagata prikazen Deadman in Zatanna, še ena DCjeva čarodejka. Tipično cinični John Constantine, ki mu važlijanski glas posoja Matt Ryan iz TV-serije, nad ekipnim kvestom sicer ni navdušen. Toda šeme se vseeno uspejo povezati v krožek proti silam pekla. Ostalih Pravičnikov pa ne mara, saj je "banda v ogrinjalih in pajkicah zoper magijo neuporabna."

Kvartet gre vkup na poldrugo uro dolgo pustolovščino, ki ima na sporedu sekanje demonskih glav, divjanje z batmobilom, spopad z nestvorom iz dreka in obisk drugih zavesti. Do končnega bossa se na odru zvrsti še par zanimivih kreatur, denimo rimarski hudič Etrigan in Constantinov klorofilasti prijatelj Swamp Thing. Novi liki in drugačne nemeze so prijetna svežina, vendar ni resničnega odklona od tradicionalnih superherojščin, kakršnega je izkazal Doctor Strange. Čare so zgolj sopomenka za super-moči, hudiki so drugačni od robotov ali vesoljcev le po formi in liki enako frčijo po zraku ter se obmetavajo z ognjem. A kljub temu je JLD skupaj vzeto presenetljivo privlačna in akcijsko naphana predstava, vredna vsakega DC-navdušenca. Grafičnega presežka ne gre pričakovati, toda ogled pestrijo posrečene izjave. Constantine razloži, da je čarovnikom težko slediti, ker nimajo navade uporabljati kreditnih kartic in družbenih omrežij. Batman pa na vprašanje, kako zdrži črnikasto življenje brez časa za zabavo, odvrne: "Imam butlerja." Pravični krožek proti temini bomo zagotovo še videli.



Strip *JUSTICE LEAGUE DARK* je pričel izhajati leta 2011, ekipa pa se je zbrala z razlogom. Enchantress – to je tista zlobnica iz filma Odred odpisanih – je namreč premagala Supermana in kamerade, zato se je pojavila potreba po ekipi borcev zoper nadnaravnosti. Poleg Constantina, Zatanne in Deadmana je bila ustanovna članica še jasnovidka Madame Xanadu, ki je v risanki ni. Tekom let se je v druščini zvrstilo mnogo manj znanih DCjevih karakterjev, na primer Frankenstein, angel Zauriel in I...Vampire. Njihovi nasprotniki so bili temni magi, peklenščki, prikazni in druge spiritualistične žlehtnobe, ki jim arzenal mož v pajkicah ne more zavdati. Studio Warner ima na mizi že več let scenarij Guillerma del Tora za igrani film in ravno pred nekaj meseci je pricurljala vest, da so projekt pod delovnim imenom Dark Universe dejansko spočeli.



Okultni preiskovalec *JOHN CONSTANTINE* ni štartal v poznanem DCjevem vesolju, kjer domuje danes, marveč pod odraslejšo znamko Vertigo. Kot ciničnega blond Londončana v bež plašču in z obvezno cigareto ga je leta 1985 soustvaril Alan Moore. Možakov lasten strip je bil petindvajset let Hellblazer, kjer se je dodobra spoznal z demonskim svetom. Njegove čarovniške moči v sličicah z oblački so precejšnje, medtem ko je bil v igrani obliki znatno šibkejši. V filmu ga je netipično upodobil Keanu Reeves, ki ni spremenil ne naglasa ne pričeske. Boljšo podobo je imel v nedavni TV-seriji, v kateri je po ameriških krajih izganjal zlodeja. Žal so nanizanko zavolјo slabe gledanosti ukinili, nakar se je lik za kratek čas pojavil v Arrowu in Oliverju pomagal pri spopadu z Darkhovo magijo. Tudi v stripih ga klasični superjunaki pokličejo, ko sami niso kos čarobnim ali satanskim silam, največkrat prav Batman. Constantine se je pojavil še v Gainmanovem Sandmanu, dočim smo ga v interaktivni obliki uzrli le v poflasti igri po filmu. Oboje bi radi pozabili.







Neotročji Justice League Dark je lepo animirano presenečenje, ki bo sedlo tako ljubitelju klasičnega DCja kot Constantinove nadaljevanke. Dogajanja je obilo, demoni in izjave pa so zabavne.



V frak odeta, s cilindrom okrašena ZATANNA se sicer preživlja kot zabavnjaška iluzionistka, ki na oder priklicuje rožnate slončke. A v resnici je prava čarodejka, ena najmočnejših v DCjevem svetu. Po materini strani namreč pripada podvrsti homo magi, ki zmore gensko obvladovati elemente in usmerjati magično energijo. To počne z izrekanjem urokov, praviloma palindromno. Ravno iz tega izhaja njena šibka točka: z zamašenimi usti je nemočna. Čeprav punca obstaja že pol stoletja, docela lastnih zgodb nima. Nastopila je v samostojnem nizu The Books of Magic slovitega angleškega avtorja Neila Gaimana, drugače pa v tiskanih in animiranih pustolovščinah največkrat pomaga Ligi. Često jo pokliče Batman, s katerim je bila celo mladostna prijateljica. Vseeno ji Netopirjevec ne zaupa najbolj, kajti nekoč mu je pobrisala spomin. Bolje se razume z občasnim ljubimcem Constantinom. V igrani vlogi smo jo videli le v nekaj epizodah TV-serije Smallville, dočim se je kot obrobni lik pojavila v več špilih. Še najbolj markantna je bila v Injustice, kjer je izkoristila Supermanovo ranljivost na čarovnijo in premagala diktatorja.

DEADMAN je polprosojen, v rdeč triko odet duh, sposoben hoje skozi stene in prevzemanja drugih teles. Celo Batmanovega, dasi mu njegova trdna volja povzroča težave. Izvor pojave je akrobat Boston Brand, ki ga je naključni asasin ustrelil na trapezu. Pri tem je telo padlo na tla, medtem ko je duh točko dokončal. Izventelesnost mu je omogočila izmišljena hinduistična boginja Rama Kušna. Deadman ravno tako kot Zantanna izvira iz srebrne dobe in je imel celo lastno publikacijo ter se pojavil v nekaterih bolj čudaških Batmanovih povestih. Vseeno njegova prepoznavnost ne seže onkraj papirnatih zvežčičev. Nismo ga videli ne na filmu ne v igrah.

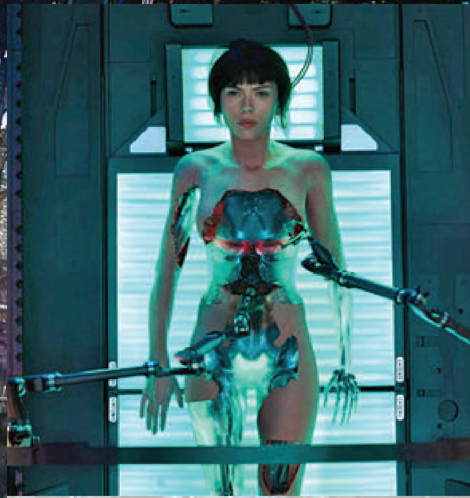


Močvara je skrivnostni kraj, zato so barjanski stvori hvaležna mitska bitja. Eden takih je DCjev dolgoživi SWAMP THING. A ta gmota ovijalk in žabje mrene ni hudodelska pošast, marveč gre za louisianskega biologa Aleca Hollanda, ki doživi nezgodo s kemikalijami za pospešeno orastlinjevanje. To ga spremeni v antropomorfno zelenjavo in odtihmal varuje močvirje oziroma je celo zaščitnik celotnega rastlinstva. Kot tako je kreaturo predstavil Wes Craven v istoimenskem filmu leta 1982, kasneje pa je Močvirska tvar dobila še TV-serijo. Kmalu bomo z njo zaigrali v pretepačini Injustice 2. Mimogredna zanimivost: Constantine se je prvič pojavil prav v stripu Swamp Thing, tako da sta z zelenkotom kolega že od samega začetka.



POL DUHÁ

Snetiju starikavi obraz ozari mil nasmešek, ko se pri premagovanju stopnic do kina zavé, da bo videl filmsko izvedenko svojega najljubšega animeja **Ghost in the Shell**. Kakšne volje je dve uri pozneje?



Čeprav je Majorka evidentno kovinska z mesno prevleko, ki jo nanašajo robotske roke, jo film na več mestih obravnava kot žensko in objekt poželenja.

Kdor japonske risanke pozna samo iz Yo-Kai Watcha, Pokemonov in podobnih televizijskih umotvorov, razumljivo meni, da gre za otročarije. Toda med animeji je najti marsikaj z odraslejšo, naprednejšo vrednostjo. Od umetnin studia Ghibli, ki pobira oskarje in zlate medvede, do znamenitega, čeprav širši publiki manj poznanega Ghost in the Shella. Ta kombinacija stripa, celovečernih risank in animiranih TV-serij s sredine devetdesetih razglablja o kompleksnih znanstvenofantastičnih temah. Odvija se v bližnji prihodnosti, ko so ljudje kibernetsko nadgrajeni in jih povezuje mreža, po kateri se pretakajo občutja. Žaromete usmerja v kiborginjo z vojaškim nadimkom Majorka, v kateri so izvirni le še možgani, dočim je vse ostalo umetno. Majorka, članica elitne policijske enote za boj proti kibernetskemu kriminalu, se ne sprašuje le o svoji identiteti, marveč o obstoju človeškega uma in duše v dobi, ko je vse razložljivo z biti in bajti, telesa pa so obravnavana zgolj kot mehanske lupine. V mnogih pogledih je bil Ghost in the Shell tako pred svojim časom, da ga doumevamo šele zdaj, ko se umetna inteligenca uči sama in so gospodinjski roboti del vsakdana. Mogoče je Hollywood z adaptacijo cincal prav zato, ker ni razumel izvirnega materiala. Je bil film s stomilijonsko cenovno nalepko torej vreden čakanja?
S tehničnega stališča vsekakor. To je impresiven, veličasten, vizuelno udaren izdelek, ki navduši z utelešenjem prej 'le' narisanih prizorov. Predloga risarja stripa Masamuneja Shirowa in avtorjev prvega risanega filma na platnu širi oči in spušča čeljust. Naj gre za horizont japonskega velemesta, kjer se med stolpnicami pnejo orjaški hologrami gejš in fitnes možakov ter po ulicah hodijo raznorazni kiberspremenjenci. Za pajkaste robote in kiborge v kamuflažni obleki, s kakršno je prevlečena Majorka. Za kultni prizor iz animeja, kjer se novorojeno artificielno telo znebi bele prevleke in zalebdi v prostoru, perfektno in neokvarjeno. Za fantastično glasbo, ki kombinira zloveščo inštrumentalno podlago ter rezko žensko petje. Za udarne strelsko-pretepaške obračune, ki jim sicer manjka jasnosti Johna Wicka, a navdušijo s kinetičnostjo in prijemi, kot sta spopada s pajkotankom in tisti v temnem hodniku, kjer mrak ostro prekinjajo cvrčanja električnih palic. In za sámo glavno junakinjo, ki ji Scarlett Johansson tako z mimiko kot pozo in hojo nadene vtis, da je istočasno umetna in močna ter človeška in krhka.

GOST V LUPINI

Področje, kjer film z Johanco klecne, je idejno zaledje. To ne preseneča, saj je to rakrana številnih modernih ZF-filmov z visokim proračunom, ki kljub intelektualiziranju v resnici podcenjujejo gledalce. Namreč zato, ker se studiji bojijo, da jih obiskovalci kina ne bodo razumeli in bodo hudi. Na Ghostovem scenariju je delalo kakih sedem piscev in kar smo dobili, je polovičarsko. Najbolj funkcionalna in zanimiva polovica je tista, ki povzema japonski zgled. Majorka se priduša, da moramo ohraniti in negovati svojo človeško edinstvenost, kar je v nasprotju z željo korporacij s kibervsadki, da bi živeli samo lepi, pametni, uspešni. Gre za odsev vračanja k slepi, a modri naravi, kar med drugim sporoča budistična simbolika, in zavračanja instantnih rešitev, ki jih daje dobičkarski kapitalizem. Prav tako so tu bivanje človeškega intelekta in duše v računalniški mreži, hekersko prevzemanje teles drugih skozi internet bodočnosti in prikrojevanje strežnih robotov, ki so na lepem sposobni umorov. Zlasti v prvi polovici filma je mozeg kar zaposlen, ko lušči plasti in odbira visokoleteče misli. Tedaj GitS najbolj deluje kot resnoben, trd neonoir v okvirni tradiciji Blade Runnerja. Tedaj se zdi, da bo vse v redu.
Problem je, da te štimunge v drugi polovici (ki je trailerji hvalevredno ne pokvarijo) ne obdrži. Bolj kot se Majorkina odisejada bliža koncu, bolj je jasno, da se dekla ne sprašuje toliko o tem, kaj je postala, kot o tem, kdo je bila pred presaditvijo v novo telo. To je ključna razlika, ki zgodbo spremeni iz plemenite in napredne v postano ter vsakdanjo. Še bolj vsakdanje pa je, da se levji delež kompleksnosti zdruzne v pritlehno željo po maščevanju pohlepno zlobnim entitetam v zaodrju. Animejski zaplet o umetni inteligenci, ki se zave same sebe, sploh ni več v sliki! Kleč je čisto drugje, namreč v odkrivanju, kdo si je Majorko drznil spremeniti v azijskega robokopa in kako bo z njim poravnala račune. Ko začne njen šef Takeshi Kitano v dolgem montlju vihteti revolver s šestimi kroglami, kot bi šlo za vestern, glas iz ozadja pa baja o pomembnosti družine, postane jasno, da Hollywood Ghosta še vedno ni doumel. Ali, še huje: da ga je, nakar ga je zavestno pretvoril v banalen *revenge quest*, da bi si povrnil vložene cekine. Po logiki filma bi si zaslužil dve v telo in eno v glavo. Če bi bili japonski avtorji izvirnika pred dvajsetimi leti tako bojazljivi, se ne bi vpisali v zgodovino.



Ostali člani Sekcije 9 niso prav dosti pod žarometi. Še največ pozornosti dobi visoki Batou (desno), ki ima z Majorko malce erotičen odnos.



Bradavičk si film kakopak ne upa niti nakazati, kaj šele pokazati. Junakinjino novo telo je opremljeno s sposobnostjo kamuflaže, ki nekajkrat pride prav.



Stilistično in mehansko je hollywoodski GitS izvrsten. Številne robotske nakaze, kot je tale ležeča kovinska gejša, so občudovanja vredne.

POWER RANGERS

Ko greš na hamburger s krompirčkom, ne pričakuješ kulinaričnega doživetja, marveč solidno udejanjen znani okus. Takega, ki telesu ne koristi prav posebej, a ga napolni z energijo in poboža občutja ter brbončice. Hollywood filmske inačice tovrstnega žrtja dobro obvlada in v tradiciji *feel-good* spektaklov, kot so Guardians of the Galaxy, so prispeli Power Rangers. Da je bila to njega dni japonska televizijska serija z živimi igralci, ki so v oprijetih trikojih glumili bajeslovne delilce pravice, ni važno. Ko je material prispel v ZDA, je mutiral v uspešno superjunaško velefranšizo, ki pa se je kinematografom presenetljivo izmikala. Se spomniš kakšnega filma o Rangerjih? Bržda ne, ker so zadnjega posneli pred dvajsetimi leti. Je pa zato tale novi, ki odvrže besedici 'Mighty Morphin', toliko bolj spoliran in bombastičen ter bo zaradi blagajniškega uspeha najverjetneje dobil nadaljevanje.



Gozdarski gvanti niso nič več videti iz en evro šopa, temveč poudarjajo linijo in muskulaturo ter imajo kovinske vsadke. Cosplayerji, fap!

Njivica je zanj itak pognojena, saj gre za vnovičen začetek celotne štorije. Pred davnimi davnimi časi posadka zaščitnikov Zemlje, pa tudi širše, za ceno lastnih življenj zatre strašno coprnico Odvratno rito. (Drugi najboljši prevod, koj za Mogočnimi gozdarji.) Rita Repulsa kajpak preživi in se zbudi dandanašnji v mestecu Angel Grove. Le-to bo potrebovalo frišne branilce, ki jih izberejo čudežni kristali. Na piko vzamejo peterico (kvazi)problematičnih najstnikov, ki seveda posedujejo čista srca, pogum in voljo, le da tega še ne vedo. Posadka je dobi primerno raznovrstna in so v njej tako avtistični zamorec kot dvoje punc, od katerih je ena alternativno usmerjena. Da so v redu kandidati za rangerske oklepe, izvedo v postopku treninga in medsebojnega spoznavanja, ki dejansko traja večino filma in je spretno vmešana v naraščajoče butajočo akcijo. Sprva morajo shendlati novopridobljene supermoči, nakar že uleti grimas in hehetanja polna Rita, ki gre na zlato in iz tal rada dviga skalne pošastke. Bo Power Rangerjem uspelo aktivirati futuristične trikoje, sesti v svoje robotske mašine in se združiti v Megazorda, ki se bo postavil po robu kot stolpnica velikemu diablu?
Vsebina je, jasno, predvidljiva in plitka, toda film je kljub temu lušten. Ve, kdaj se mora šaliti in kdaj biti resen, ve, v čem je močan in kam se ne bo podal. Je prostodušna zabava za mladež, ki ji skozi simpatične like daje pozitivna sporočila. Tudi tehnično je dobro narejen in ne pozablja na klanjanje izvirnemu materialu ter reference sorodnim izdelkom ("Sorry, Bumblebee!"). Če v kino hodiš na takele 'hamburgerje', je tale čisto okusen. Samo debelosti in sladkorne se pazi. ***Sneti***

Najbrž je moč Power Rangerje ujeti še kje.

TEEN TITANS: THE JUDAS CONTRACT

Najstniške Titane so v šestdesetih ustanovili tri oprode, Robin (takrat še Dick Grayson), Kid Flash in Aqualad, le da so njihove peripetije sprva izhajale v almanahu Brave and the Bold. Lasten zvežčič je ekipa mladcev dobila šele dve desetletji kasneje. Iz tistega časa izvira tudi njihova najbolj znana in večkrat nagrajena Judeževa pogodba. Štorijo o kvizlingu v lastnih vrstah je zdaj Warner animiral in jo v rahlo spremenjeni obliki umestil v svoj risani univerzum. Gre sicer za nadaljevanje lanske uspešnice Justice League vs. Teen Titans, a obenem širi kontinuiteto trilogije Son of Batman. To je tista o problematičnem, petem Robinu, Damianu Waynu, sinu masterja Brucea in Talie al Ghul. Fant se je uril v Ligi ašašinov, zato mu je vzor dedek Ra's, ne foter z antiubijalsko doktrino 'justice, not vengeance'. Za disciplinski ukrep ga je Batman v lanski risanki vpisal v titanski krožek, zdaj pa je fant njegov polnopravni član.



Terra in Beast Boy. Slednji je v Afriki zbolel za boleznijo, na katero so imune samo zelene opice. Oče bioinženir ga je zato spremenil vanjo ...

Ta velikih rešimož v povesti ni. Skupino vodi vesoljka Starsafire, na seznamu pa so še Dick Greyson kot Nightwing, modri Blue Beattle, zeleni Beast Boy, demonka Raven in prejšnjič napovedana Terra, ki ima moč nad skalami. Osrednji zlobnjak je to pot nek ancientni duhoven s fetišem na krvne kopeli in z božjimi ambicijami, dočim je dežurni falot zopet Deathstroke. Dotični ašašin ne more pozabiti, da ga Ra's ni naredil za svojega naslednika in da mu je Damien staknil uč. Nekaj navezav na starejše risanke zato je, toda Judas Contract vseeno stoji samostojno. Žal predstava nima posebne pripovedne vrednosti, recimo dobre zgodbe o izvoru kakšnega lika. Malce svežine da edinole raziskovanje medsebojnih, zlasti medspolnih odnosov, a na pretirano površinski način, da bi se lahko najstniki s tem poosebili. Škoda, da ne gre globje v same junake, saj o ozadjih nekaterih še vedno ne vemo ničesar.
Gledanje barvitega spektakla mečevanja, energetskih izstrelkov in priklicevanja peklenskih sil je za ljubitelja DCjevega univerzuma čisto zabavno, takisto zavoljo nekaterih stičnih imen s TV-serijo. Vseeno so na kraju Teentani prej 86-minutna epizoda nanizanke kot kanonična povest, ki bo šla v anale. Da bi izdelek kot tak deloval, bi moral studio vzpostaviti četrtletno periodiko, ne butičnega dvanajstmesečnega izdajanja. In vključiti več Kida Flasha in Speedyja ter še kakšnega 'starca', ti vedno pritegnejo. Vemo pa, kdo se pridruži prihodnjič: Wonderčina mlajša sestra ...***LordFebo***

Kdo je judež, izveš na blu-rayju ali potegljivo.

Beseda je vezana



StricBedanc sname slušalke in se zatopi v raperski bukvici, ki ne preklinjata kot furmana. Nezavedno začne kimati in na knjigah iskati gumb za glasnost.

Ob lanskem okinčanju Boba Dylana z nobel lovorjem so v javnosti vzniknile debate, ali glasbena besedila smemo šteti kot književnost in kako sploh učinkujejo, kadar so stavljena na papir brez spremljave orkestra, kitare ali neandertalske piščali. Letošnjo pomlad imamo Slovenci priložnost, da razsodimo, kako se bralno obnesejo naši raperji. In to kar dvakrat. Pri Mladinski knjigi sta izšli zbirki *Ti si čist normalen* in *Kla kla klasika*, na pogled podobni, a v srčiki različni pesmarici. Prva ima antologijsko poslanstvo, medtem ko je druga zastavljena kot didaktični priročnik.

Mali leksikon domačega rapa

Ti si čist normalen sicer ni prva domača raperska knjiga. Rimajoči kolektivi, recimo štajerski Strihnin, so že na prelomu tisočletja pripravljali samizdate. A to je prvič, da so se ulični liriki znašli med platnicami prominentne knjižne založbe. Bukvice si zadajo predstaviti prerez verbalnega ustvarjanja slovenske hiphop scene, pri čemer se je odbiratelj besedil, literarni zgodovinar in kritik dr. Aljoša Harlamov, znašel pred nezavidljivim vprašanjem iz uvoda. Torej, kako naj besedilo živi na papirju. Spremno ubesedi, da se zaveda, da rap brez glasbene podlage lahko ostane brez motiva, čustva in hrbtenice. *“Morda manjka marsikateri komad, ki je hud, a ne deluje brez glasbe, brez flowa, glasu, bita, brez raperjeve prezence,”* pove učeni bradatež, ki urednikuje na Cankarjevi založbi. Zato odpade kar nekaj nabritežev. Recimo velenjski fankdoktor Ziebane z domislicami v slogu *“Piratstvo in edinstvo, madafaka!”* A je Harlamov pripravljen dati mikrofon v ogenj, da je dotične raperje vendarle mogoče tudi brati. “*Da ohranijo moč, ne da bi komad slišali.”*

Več kot polovica od osemnajstih avtorjev, ki so v izbor prispevali dvajset besedil, je prve rime potrgala še v prejšnjem tisočletju. Zato komadi zvečine niso najbolj sveži, najnovejše besedilo, ki je iz leta 2015, pa je delo veterana Klemna Klemna. To je posledica stanja slovenske raperske scene, ki že nekaj časa ni izvrgla mladega imena, ki bi mu uspel preboj. Dokaj simptomatično zanjo je tudi, da v zbirki najdemo Slona in Sadeža, ki kljub Sadeževim uspešnim nastopom na freestyle prvenstvih nikdar nista bila del slorap prizorišča. Vendarle do potankosti zajameta prerez dogajanja, ko preigravata besedilne podzvrsti žanra. In kakor sta rekla, da je rap *“eden, ampak stilov je več,”* je slogovno raznolika tudi *Ti si čist normalen*.

V knjigi lahko tako preberete družbeno kritična besnenja, odo strpnosti Murata in Josea in Zlatkovo svetjelepovsko pozitivo v hvalnici prijateljskemu druženju ter košarki. Edini slog, ki ga ni najti, je prevzetno gangsterjaško nabijanje o cipah, mamilah in hudih avtih. Tovrstni komadi se večinoma zanašajo na manj zahtevno poslušalstvo, ki si želi predvsem bobneč, pumpajoč beat, dočim so rime vse prevečkrat zgolj kakšno stopnjo nad kulturnim programom maturantskih plesov bodočih frizerk. Pravzaprav najbolj uličarski reper od prisotnih, Doša, prispeva najpresunljivejše vrstice. V dialogu z odsotnim očetom ponudi jasen uvid v samega sebe: *“A ni bed, da vidim tebe v seb sam takrat, k se zderem na mat, ji ne pustim stavka končat?”*



Dalaj Eegol (nekdaj Ali En) ponuja ekološko pridigo Nai firma dela. Brez burekov, levih scen ali slavospevov epilady in depilirnim kremam.

Slovenija, od kod so rime tvoje?

Rap ni domena ljubljanskih ulic, saj je vzniknil po vseh kotičkih Slovenije in vsrkal nebroj lokalnih govoric. Knjiga je tako skorajda študija narečnih slengov, saj se sprehodimo od vzhoda do zahoda koške. Nekateri raperji se sicer držijo bolj splošno pogovornega jezika z občasnimi slengovskimi prvinami, na primer N'Toko, pri nekaterih drugih pa skorajda potrebuješ slovarček. Murskosoboška Stekla psa opisujeta socialno stanje v tako pristni prekmurščini, da bi lahko stala na odru Cankarjevega doma z Beltinško bando in rimala: *“Oni puni pejnez, ges bogati siromak, oni čakajo na neka, ges delan na ukaz.”*



N'Toko ni samo družbenokritični stihoklepec, ampak se lahko pohvali tudi s prostosložnimi veščinami, saj je iz vseh betlov izšel kot zmagovalec.

Ušesa, vajena zgolj radijskih valov, bodo spoznala kar nekaj novih imen in ksihtov, med katerimi so ruški samosvojec Toxsick, krški jeznoritež Gero ali štajerska podtalna legenda Ezy-G. Zato je škoda, da knjiga ne prinaša slikovne upodobitve prisotnih, ki nepoznavalcem tako ostajajo le črnilo na papirju. A kljub temu besedilno niso nič manj močni kot vobče prepoznavni Trkaj, Murat & Jose, Ali En ali 6pack Čukur. Bodo pa sluhovodi prekaljenih raperskih zagretežev ob branju nedvomno želeli, da bi se med platnicami znašel njihov favorit. Sam zlivam deci šmarnice na asfalt v spomin neprisotnih zajebantskih štajerskih pripovedovalcev Tekochee Kru, razmišljajočega velenjskega Zme-Dena iz Plan B in ljubljanske fristajlerske pošasti Unknowna. Ta ima smolo, da je svoje veščine razkazoval večinoma na betlih in prostosložnih večerih.



Trnowčan Klemen Klemen je eden najboljših domačih reperskih zgodbarjev. Neverjetne prigode so večinoma resnične. Na vesti ima kar nekaj fičotov.

Poleg besedil bo zvedavi čitavec izvedel tudi osnovne elemente slovenske hiphoperske scene, saj jo v spremni besedi historično popiše Jizah, eden največjih domačih poznavalcev rapa. Ta je izvrgla dovolj kakovostnih tekstov, da bi lahko v naslednjih letih dobili nadaljevanje ali tri. Skeptikom dokaže, da določena raperska besedila lahko brez zadržkov imenujemo umetnost, o kateri v zbirki premišljuje Samo Boris: *"Umetnost je preživet z otroki in petdesetimi jurji plače. Takih umetnikov je v Sloveniji preveč, sam narod kr še skače. Kar je tud umetnost, gradnja identitete s poskokom, umetnost je predstavit pravo umetnost otrokom."*



»Če bog da srečo, mu žrtvujem svoje jagnje, vsaka vera je enaka, samo menja si ozadje,« v Ovcah meditira Toxsick, reperski Adi Smolar.

Domače branje

Prav predstaviti umetnost otrokom je poglavitni namen *Kla kla klasike*. Delo je plod sodelovanja savskega hiperjezičnika Trkaja in dr. Igorja Sakside, strokovnjaka za mladinsko književnost. Rok Terkaj, ki ga moramo pocukati za ta sladke, saj je že pred desetletjem obljubil, da bo spisal štiklc za farboviti magazin, pa o njem ne duha ne sluha, se je knjige lotil s posebno vizijo. Želel si je slišati poezijo slovenskih klasikov na bolj doživet način, kot je suhoparno drdranje na izust. Ko ga poslušaš, se zdi, da je doživel podobno izkušnjo kot sveti Janez na Patmosu, preden je zapisal Razodetje. *"Videl sem učence, ki stojijo na klopeh in rapajo učiteljici Prešernovo Gloso v glavo, ona pa je vsa zelena, ker ni čisto tako, kot je v kurikulumu. Hkrati pa ne more dati slabe ocene, ker je de fakto besedilo enako, le način interpretacije skozi rap drugačen. Tako si prfoksa ne more kaj, kot da tudi sama posluša album Kla kla klasika in na koncu postane raperka. Z učenci gre na koncertno turnejo po rojstnih krajih pesnikov, ki se v grobu lahko končno spočijejo ali vsaj pošteno zamigajo z lobanjami, vedoč, da poezija živi naprej."*
Literarni del knjige sestavljajo kanonizirane pesmi, raperski komadi Trkaja (in nekaj kolegov) ter s klasičnimi deli navdahnjene stvaritve osnovnošolcev. Poezija je prepletena s krajšimi usmerjevalnimi napotki in vprašanji, namenjenimi delu v razredu ali bralnih skupinah. Tu na plan kuka didaktična podstat, ki mladim bralcem pomaga pri razumevanju in jih skozi podrobno branje raperskih besedil pripravi na ruvanje s starošolskimi pesniki, ki jim niso tako blizu kot ulična govorica. Pokaže jim, kako vzpostaviti bralni in kritiški aparat in ga negovati.



»Vesel, da špricu pouk, delu ta rap,« v Ptičku na veji pove Trkaj. Zdaj s *Kla kla klasiki* prepričuje mulce, naj ne špricajo slovenščine.

Zelo prosto po Prešernu

Podlago sodobnim reinterpretacijam postavijo vsem znana dela iz beril. Od Prešernove Dekletom prek kopice ljudskih do Aškerčevega Mejnika in Vodnikovega Dramila. Trkajeve priredbe, ki naj bi mladim kazale, kaj vse se da kot navdih najti v klasiki, pa se jako razlikujejo. Pri Glosi si za osnovo vzame pesniško formo in spiše svoje štiri decime z uvodnim motom, tematsko pa ostane pri razmišljanju o poeziji. To je obenem edina njegova pesem, ki ima stanoviten metrum, saj se druge ne uklanjajo pravilom stalnih pesniških oblik, temveč interpretativni noti. V njih se igra z različnimi ritmičnimi poudarki in prestavlja med počasnim tokom in hitro kadenco. *"Z eleganco lipicanca zdej ti mečem stance, premal se poznava, da b bla tujca si zato, brez distance vplivam na prešerne duše, kaple dežja sredi suše, dvigam mrtve pesnike spod ruše,"* je primer notranjih



Zlatko je prisoten v obeh knjigah. In povsod drugje. Za to se mora zahvaliti zavzetosti, s katero je od mladih nog trgal mikrofone, kjer se je le dalo.

rim iz Dramila, ki je bržda njegovo najbolj dodelano besedilo v knjigi. Med referencami na slovensko literaturo in kulturo ohranja Vodnikov motiv prebujanja in bodrenja, medtem ko ima Lepa Vida s Prešernovo skupen le naslov.
Če hočete slišati komade, zbrane v pesmarici *Ti si čist normalen*, morate odklikati na spletno mesto knjige, kjer čakajo povezave do vseh udeležencev. *Kla kla klasiki* se pak dičijo s priloženim srebrnim ploščkom. Poleg izvirnih besedil je Trkaj za zgoščenko napaberkoval poeme od Ketteja do Župančiča. Tu je najbolj opazna razlika v ritmični sestavi repa in klasične poezije, saj so pesniški verzi večinoma krajši. Zato Trkaj ne more pasti v svoj klasični brzostrelski flow, marveč ostane bolj pri doživetem recitiranju pesmi na podlage. Ker hoče knjiga mlade aktivno vključiti v ustvarjanje, zgoščenka takisto ponuja pehar inštrumentalov. Čeznje lahko mladi polagajo priložene rime ali jim rabijo kot osnova za lastno stihoklepje.

Vija, vaja, ven!

Dr. Saksida v spremni besedi *Kla kla klasike* morebiti razsrjene bralce, ki bi predelave razumeli kot nespoštovanje tradicije, pomiri, da knjiga noče biti ikonoklastična. *"Edino pravo nespoštovanje do knjig je, kadar ležijo, zaprašene in pozabljene, na knjižni polici. Če bodo ritmi rapa spodbudili mlade bralce, da bodo prebirali klasiko, potem nespoštovanja izročila ne bo."* Upajmo, da se njegove besede uresničijo. Vsaj danes se zdi takšna naloga lažja, kot bi se pred dvajsetimi leti, saj se mladina ne drobi več tako ortodoksno na raznolike glasbene subkulture, ki bi vnaprej zavračale vse, kar zveni drugače od njihovih preferenc.
Seveda s tem pristopom ne gre pretiravati in spremeniti pouka književnosti v eno dolgo rapersko seanso, kar dvomim, da bi bila želja avtorjev. Gre pa za izvrstno idejo za popestritev pouka, k čemur bi šolniki morali stremeti. Ravno duhamorno podajanje snovi in siljenje učencev v učenje na pamet edino zveličavnih učiteljevih interpretacij je poglavitni vzrok, da se mladim književnost zagabi. Literaturo je treba izkoristiti za razvoj mladostnih miselnih procesov in kritiškega mišljenja, da bodo učenci sposobni vrednotiti prebrano v vsakdanjem življenju in modro odbirati zrna od plev. Tako pove žalostna resnica iz N'tokove pesmi: *"Od vrtca me učijo, da se ne splača razmišljat, ker gre vedno bolje tistim, k se znajo dobr napiflat."*

160 strani slikovnih križank za vse, ki si želite obilo smeha in zabave.



Sodnik vpraša obtoženca:
»Tožniku ste najprej ukradli denarnico,
nato pa ste ga še oklofutali. Zakaj?«
Obtoženi odvrne: »Zato, ker je bila denarnica ...«

»Je v vaši družini kak primer duševne bolezni?« vpraša zdravnik.
Pacientka: »Da, je, mož si domišlja, da je ...«

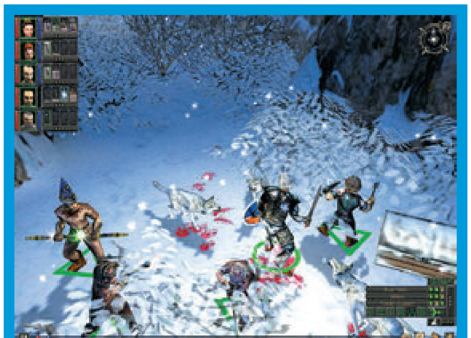
www.trik.si

Bojevite kocke

Aprila 2002 je sto peto cifro farbovitega magazina Jokerja zaznamovala podobno pisana naprava: Nintendova konzola gamecube. Naslednik razumno uspešnega N64 je tedaj ravno prihajal v Evropo, dočim so ga Japonci ter Američani imeli že lep čas. Kot vemo, je bila v tistih časih stara celina vedno zadnja, kar se je hvalabogu spremenilo. Hecna reč je to bila, nadvse nintendovska v svoji drugačnosti. Medtem ko sta konkurenčna PS2 in xbox (dreamcast je bil praktično potolčen) furala črnikavo resnobnost in predvajanje filmov z vročega ploščkovnega formata DVD, je bil gamecube vijoličen in smotano igriv. Igre so domovale na alternativnih, osemcentimetrskih ploščkih, na katere je šlo giga in pol podatkov; normalnih devedejev v pogon pod dvižnim pokrovom nisi spravil, saj so bili fizično preveliki. Spredaj je imel GC štiri priključke za joypade, s čimer je izrecno vabil k lokalnemu gamerstvu v več (spletne podpore ni imel), zadaj pa so mu dejansko pripopali prenašalni ročaj kot pri kufru. Ni bilo bolj praktične mašine za LAN-partyje! (Nintendovske, kakopak.) Tudi kontrolnik je bil odbit, z asimetrično četverico gumbov na desni, drobnim križcem, rumeno in pomanjšano pomožno gobico za pomik v osem smeri in grobima analognima petelinoma pod kazalcema. Čeprav prodaja v Sloveniji sčasoma ni bila bleščeča in je naprava z 22 milijoni kosov zasedla tretje mesto (xbox: 24, PS2: 153), danes povsem stojimo za tedanjim pozitivnim mnenjem. Kocka je nabrala množico uživantskih, odličnih iger tako iz Nintendovih studiev kot drugih založnikov. Zanjo so izšli prelomni Resident Evil 4, ena najboljših vojnozvezdnih streljank Rogue Leader, sladokusna grozljivka Eternal Darkness, strašljivo hitra futuristična dirkačina F-Zero GX, inovativna pretepalka Viewtiful Joe, vertikalni Super Mario Sunshine, fantastični šuter Ikaruga, kultni Metroid Prime in ena najboljših Zeld, Wind Waker. Na naslovki revije pa je bil prizor iz Luigi's Mansiona z zelenim bratcem v družbi homofobične druščine. Vse to je moč igrati na prvem wiiju in v emulatorju Dolphin.

Druge vrste kocka, taka na gosenicah, je Šaljivcu zavladala vedežno. Priobčili smo namreč izobraževalni članek o bitki pri Kursku, kjer se je odvil največji tankovski spopad v človeški zgodovini. Historično podrobni in slogovno doživeti opis bitke, kjer so Nemci v napad pognali 780 tisoč vojakov in 2700 tankov, Rusi pa so se branili z milijonom ljudi in 4000 konzervami, je absolutno vreden periodičnega čitanja. Kajpak ga takisto najdeš na Joker.si. Ostala vsebina tiste številke ni tako pomnljiva, a vseeno se najdejo biserčki, ki sijejo v današnjik. Denimo preizkus slovite namiznice Naseljenci otoka Catan, ki smo jo seveda nadvse pohvalili … strupeni uvodnjak o neumnostih, povezanih s civilnim služenjem vojaškega roka (eden od članov uredništva se je pravio glupog in ludog in se je temu ognil, drugi je sedem mesecev častno vstavljal katetre v mekane cure in tlačil kašo v brezzoba usta) … članki o MMSih, LCD-jih in spletnih kamerah, kar vse uporabljamo še danes … ter zapis o prvem aprilu, ki vsebuje tako spomin na Arcadyum v Vrdlovcih kot bajko o škratu Mačefizlju, ki ga naskoči iskrivi moškokonj, da nemilo ječi v luno. Dober Joker.





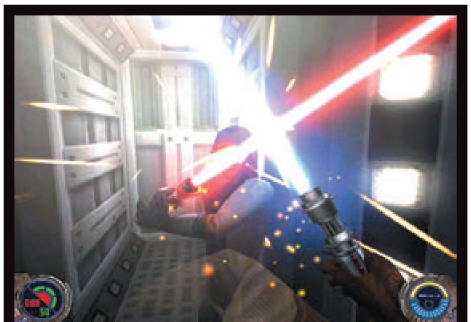
Kaj dobiš iz diablovščine, ko junaka poosmeriš? **Dungeon Siege** (90), kjer smo sekljali beštije v kraljevini Ehb. Ta je bila ena sama velezaplata ozemlja, brez nalagalnih zaslonov, čeprav povsem linearna. Junaki so nad sovrage jurišali v formacijah in skozi dogodivščino zbrali presneto veliko krame – toliko, da si moral zanjo kupiti tovorno mulo ali tri. Kaj bi rekel Larry?



Tonček, Tonček, kam si se skril, potem ko si si zobe fajn izbil? Danes je Tony Hawk relikvija preteklosti, a začetkom dvatisočih je bila manija rolkastega dričanja po vsakršnem robu in nabiranja točk s tvorjenjem kombinacij potez na višku. **Pro Skater 3** (88) je sicer le pilil izkušnjo iz dvojke, toda navdušili so vpeljava reverta, dodelano večigralstvo in kup oblek ter skaterjev.



Gamecube je bila ena najbolj v oči padajočih konzol, saj stilistično paše samo v domove Winxic. Slično odbiti joypad so nekateri kupovali za wii!



"**Jedi Outcast** je igra presežnikov," se je začel štiristranski opis z rudečo cifro 91 na kraju. To je bil tretji del vojnozvezdne sage o nekdanjem najemniku in zdajšnjem jedijskem vitezu Kylu Katarnu. Nekako pol izkušnje je šlo v boj, ki je združeval streljanje, opletanje z žaromečem in rabo Sile. Druge pol pa so prinesle skakalne in miselne prepreke. Težek, kompleksen, a legendaren naslov.



Kakšno leto za arkadne športijade na peceju! Ne le, da smo dobili THPS3, z dreamcasta je uletel Segin **Virtua Tennis** (90), še zmerom najčistejša akcijska tenisačina ever. Brzinskega igranja si se vsled enostavnega nadzora naučil v dveh minutah. Toda možgansko-spretnostno natezanje, kdo bo žogico plasiral tja, kjer je nasprotnik ne bo dosegel, je omogočalo na desetine ur žura.



Taka je bila pri nas prevlada računalnikov v tistem času, da si je ultrapričakovani **Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty** za PS2 prislužil manj kot enostranski opis. V oceni 83 je bila zdruznjena hvala na rovaš solidnega skrivanja, delne nelinearnosti, zgodbe in vmesnih sekvenc. Pike pa so letele dol zavoljo kratkosti, prevelike podobnosti enici in nadomestitve Kačona s pederskim Raidnom.



285

AVSTRAL. VREČAR, KLOKAN | SEBIČNOST | DREVO Z LISTI | NIKOLAJ PIRNAT | TRINIDADSKI ATLET BOLDON | DESKAR NA SNEGU FLANDER | KRAJ POD FRUŠKO GORO NA HRVAŠKEM | OTROŠKI COPAT | AGITACIJSKO PROPAGANDNA IGRA

NATAKARICA (LJUDSKO) | STROKOVNJAK ZA KULTURO ST. EGIPTA | VOHALNI ORGAN | OBLIKA IMENA BRIGITA | USTALJENE NAVADE | ALPINIST KARNIČAR

OBRAMBNI NASIPI | ANTON NANUT | ANGL. PISEC POLJ. RODU (JOSEPH) | DRAŽILNO NASLADILO | DERIVATI AMONIAKA | TINKARA KOVAČ | TELIČEK | IZOBRAZBA | VRAŽNO SREDSTVO

JOKER - APRIL 2017 | PREBIVALEC MORAVČ | LJUBITELJICA, NEPROFESIONALKA | NAŠ SODOBNI PESNIK | ZASTAREL IZRAZ ZA VRV (ROŽA BREZ R) | RAFKO IRGOLIČ | FILMSKA ZVEZDA | SMUČARKA (ANA) | SODOBNIKI ILIROV

ISKANO GESLO | POROKA ŽENSKE Z MOŠKIM | MORSKA RIBA S TRNASTIM REPOM | GRŠKA BOGINJA NESREČE | DROG ZA VESLANJE | ČRNO BARVILO, TINTA | PRIPRAVNIK ZA DUHOVNIŠKI POKLIC | NAPOVED

GESLO JE OZNAČENO S PUŠČICO | IZDELOVALEC JADER | FR. REŽISER (MARCEL) | OTOKI PRI ALJASKI | ČRNA CELINA | LADJA ZA PREVOZ TEKOČIN | LAIČNI VERNIKI | PETRA KERČMAR | TROPSKA RASTLINA | ŽIVILO ZA POLIVANJE | PREGRINJALO | PUNČKA IZ CUNJ | PRIPADNIK ALP. RASE | JUŽNOAM. REKA | BORIS ČAMPA | FRAN ALBREHT | SL. PESNIK (FRANCE) | ŠTUDENT. KNJIŽICA | TELEVIZIJKA ROŠ | NEM. FIZIK (MAX) | KONICA, BODICA | INDONEZ. OTOČJE PRI NOVI GVINEJI | MOČNATA JED | RICHARD EGAN | MESTO V GRČIJI | DRŽAVNIK DWIGHT EISENHOWER | DEŽELE NA VZHODU | IZREDNA LEPOTA, MIK

Yakuzne igre dobijo: Jernej Milič iz Sežane, Uroš Škof iz Maribora, Jakob Guzman iz Ljubljane.
Rešitev: ŠINKANSEN.

Izžrebanca kražke: Ciril Kudra iz Šempetra in Gregor Colarič iz Nove Gorice.
Rešitev: RUSA ALOY.

Zamotani geselj, ki izhaja iz gornje fotografije, do 7. maja napiši v glasovnico, ki jo najdi na naši rumeni stranki na naslovu *Joker.si*.

ŠVICARSKI KVIZNIK

Kljub naslovu žal ne podarjamo švicarskih ur, niti ne švicarskih nožev in mlečnih čokolad. Imamo pa v nabirki nagrad igričarsko tipkovnico, miš in slušalke. Kako neki je ta roba povezana s Švico? Vprašanje je pravzaprav na mestu, saj je zelo verjetno, da spod Alp ni prišel niti en sam atom železnine. Znamka, ta pa izvira prav od tam. Govora je kajpakda o Logitechu, najbolj prepoznanem izdelovalcu vsesortne periferije, ki so ga leta 1981 v majhnem kraju Apples na skrajnem zahodu Švice ustanovil trije inženirji. Dandanes tvrdka štabuje v Lozani in obrne dve milijardi na leto, pri čemer vseskozi ostaja v zelenih številkah. V kvizniku smo Logitech gostili že tolikokrat, da se vprašanja o njegovi zgodovini in izdelkih ponavljajo. Zato so bolj posrečena vprašanja o deželi, od koder prihajata ementalec in bernardinec. Odgovori, pošlji, môli. Rok je 7. maj, obrazec pa na Joker.si.

1. Kaj za Švicarje ne drži?
V) da pojejo največ čokolade na svetu
Z) da imajo res veliko domačinskega orožja
O) da so v vrhu kadilcev marihuane
R) da se jodlanja obvezno učijo v šoli



2. Kdo ni Švicar?
H) Tina Turner
R) Heidi
I) Božiček
B) William Tell

3. Švicarska garda, ki že pol tisočletja čuva Sveti sedež, je tradicionalno oborožena:
H) z dvometrsko sulico
E) s sabljo
R) s samostrelom
C) s helebardo

4. Švica nima uradnega glavnega mesta, a v praksi temu rabi:
G) Ženeva
O) Bern
R) Zurich
A) Basel

5. Katera blagovna znamka je nešvicarska ovca?
J) Toblerone
O) Victorinox
D) Patek Philippe
L) Swarovski

6. Leta 1863 se je v Ženevi zgodilo nekaj svetovno pomembnega. Kaj?
P) podpis Ženevske konvencije
A) ustanovitev Rdečega križa
R) deklaracija švicarske nevtralnosti
K) Rodolphe Lindt je kakavovi masi primešal mleko






KAMNITO NABIJANJE

Gozd so prebudili silovito razbijanje in grleni vzdihi. Med drevjem je odmevalo, kot bi se poblaznel kamnosek lotil orjaške marmorne klade z opravljenim tečajem samoobrambe. Hrumeče sopenje pa je spominjalo na slona, ki se mu je v rilcu zataknil še posebej trdovraten kokos.

"Gnnnnjaaaaaaa!"

"Gdab-gdab-gdab-gdaaaaa!"

Vrata hiše na starem hrastu so se odprla, skoznje pa je jezno stopil matast gozdni vilinec. Mel si je oči in napol zehaje zavpil: "Benti iluvatarja, pa ne spet vidva! Poštena bitja bi rada spala! Dajmo stišat to gnajsasto nagnusnost!"

"Ja!" se mu je izmed podrasti piskajoče pridružil palček, ki je jezno skakal pod klobukom svoje mušnice. "Zaradi vajinega nabijanja me je vrglo iz postelje!" je zabentil in tako togotno poskočil, da je z glavo treščil v gobo. Ta ga je zasula s ploho trosov, ki so mu zašla celo v usta. Začudeno je zacmokal in še bolj začudeno odtaval sledit živobarvnim odtenkom, ki so ga nenadoma oblili.

Toda njuno negodovanje, ki so se mu pridružili bolj ali manj vsi govora zmožni prebivalci nekaj okoliških oralov, razbijanja in vzdihovanja ni ustavilo. Ravno nasprotno. Postalo je le še hitrejše in silovitejše, so se pa zdaj med nerazločne glasove pomešale razumljive besede.

"Gnnjjj. Čuuutiii mggggooooj balvaaaan!"

"Aaaagnnnn! Jaaaaaaa! Erodiraj vaaaameeee!"

Botra lisica je s košatim repom zaščitniško zakrila uhlje mladičev in se prosečih oči nemo ozrla k postavi, ki se je grozeče bočila nad njo. Ta se je v nasprotju s svojim bočenjem prav prijazno sklonila in počohala lisico za uhlji. Taisto bi storila z mladički, a jih je ovijal materin rep. Zato se je vzravnala in z orkovskim glasom resno vprašala: "Kdo je klical orožnike zaradi kršenja javnega reda in spokoja?"

"Jaz," je izza košatega robidovega grma stopil škrat. "Sem odposlanec škratjega kralja Gomilija III. iz rudnikov pod Grudnim gričevjem in sem se v tej hosti ustavil, da bi se naspal. Žal mi sen krati to kamninasto pohujšanje. Zahtevam, da nekaj ukre ..."

"GNNNNJAAA!" mu je zadnje besede preglasil krik, ki je donel, kot bi se izvil iz dna vulkana. "Naaaj te zallliiijemmm z ggggrrruščeeeem!"

Ob teh besedah so se živali poskrile v svoje dupline, orožnik pa je nagonsko dvignil ščit in si dodatno zaščitil ošlemljeno betico. Hip zatem je zeleno listje prerešetal drobir in se glasno odbijal od drevesnih debel, orkovega ščita in škratove čelade. Eden od kamenčkov je spodnesel palčka, ki je z obrazom naprej telebnil v mah ter se vprašal, zakaj še nikdar prej ni otipal njegove sladke, mavrične teksture.

Trol, ki je nekaj hrastov dalje ravnokar odejakuliral svoje, se je izmučeno sesedel. Gozdni vilinec pa je jadrno lovil krožnike, ki mu jih je pometalo s polic. Dva sta mu sicer telebnila na tla, a ker sta bila lesena, večje škode ni bilo. Polglasno je preklel vse kremenaste življenjske oblike in stopil nazaj na plan.

"Ampak tole je pa višek," je zavpil navzdol orožniku. "Trola se onegavita in butata že cel teden, vas pa od nikoder. Kličemo vas in kličemo in vam pošiljamo pergamente in krokarje, da bi jih prišli umirit, pa nič. Potem pa pride en tale nizkoritnež, češ, glejte mene, sem odposlanec kralja Gomolja ..."

"Gomilija," se je jezno vmešal škrat."

"Gomolja," je prezirljivo ponovil vilinec, "ki v resnici ni nič drugega kot vodja dnevne izmene v nekem zakotnem rudniku ..."

"Zakotnem?" Škrat je kljub košati bradi in brkom opazno zaripnil.

"Kako bi pa po tvoje rekli trem gričem na obrobju Puščave pozabe, ki so skupaj veliki ravno toliko kot tale naš razigrani trol, ki nam ponoči ne pusti spati, ker veselo kleše svojo babo?"

"To pa presega vse meje! Gospod orožnik, poglejte, kako je žaljiv!" se je škrat obrnil k orku in togotno zacepetal.

"Je to res?" ga je izpod čela premeril ork. In kakšno čelo je to bilo! Razbrazdano kot morske čeri, ki bi se nalezle koz. Polno kraterjev, ki bi mu jih zavidal celo mesec, in v celoti skrito pod šlemom. Zato so podrobnosti, ki bi motrenje naredile bolj dramatično, prisotnim žal ušle. "Mislim, to, o tem, da je kralj v resnici vodja dnevne izmene v rudniku."

"Vrsncdnvnnnčnzmn," je škrat zamrmral v brado. In ker je bila brada mogočna in košata, kakor se za škrata spodobi, ter za razliko od orkovega čela vsem na očeh, so se vsi prisotni strinjali, da je šlo za jako imenitno mrmranje v brado. A škratu to ni kaj prida pomagalo, saj ga je ork še naprej ledeno motril. Zato je besede tokrat iz sebe iztisnil razločneje. "V resnici dnevne in nočne izmene."

"Če prav razumem, sem torej sredi noči vstal iz mehkih pernic zaradi odposlanca nekega nepomembnega mejaškega velikaša?" ga je z ledenim glasom, ki se je podal k očem, pobaral ork.

"Ha ha, velikaša, je rekel," se je vmešal vilinec, ki se je ta čas že spustil z drevesa in se jima je zdaj bližal. "Stoje se lahko sprehodi pod mojo mizo in se ne bo nikamor butnil z glavo, vi pa mu rečete velikaš. Raje mi pojasnite, zakaj vas ni bilo, ko smo vas klicali že cel teden?"

"Poslušaj, špicouh," se je orožnik zasukal k vilincu. "Pazi, kako govoriš z orkom postave. Lepo se spelji nazaj v svojo krošnjo in tiho zobaj lembas, da te ne odpeljem na postajo in te ne vržem za rešetke skupaj s tremi pijanimi goblini. Da te vidim, če boš zjutraj še tako predrzen."

Ko je vilinec odpiral usta, da bi mu kanček manj nasršeno odgovoril, je zemlja vzdrhtela.

"Nnnnngggjaaaaaaaa, dejva šeeeenkraaaat. Zdej temoduzaaaad," se je razleglo in trojica ob robidovju se je spogledala.

"A takole je vsako noč?" je vprašal ork, čigar zvedavost je za trenutek premagala orožniško odločnost. Če bi bili orki zmožni empatije, bi bilo v glasu najbrž zaznati pomilovanje.

"Ja," je odvrnil vilinec. "Petkrat do desetkrat. Ker je trol iz kamna, mu ud sploh ne uplahne. Po orgazmu si privošči cigareto ..."

"A to je bil tisti dim prej, ki ga nihče ni omenil?" je vprašal škrat, ki se je čutil kanček zapostavljenega.

"Ja," je odgovoril vilinec. "V miru jo pokadi in nato še enkrat od začetka, tralala, hopsasa. Ko njegova baba ne more več, se pa loti menhirjev, ki so jih sredi hoste postavili druidi. Zdaj so naluknjani kot sir."

"In koliko časa že?" je zanimalo škrata, ki je sicer bil sposoben empatije, vendar je zaradi starodavne mržnje med vilinci in škrati pomilovanje umanjkalo tudi v njegovem glasu.

"Gnnnnjaaaaaaa!"

"Gdab-gdab-gdab-gdaaaaa!"

"Da si ne bo kdo delal utvar," je rekel ork. "Za vas in vaš spanec mi je prav malo mar. Ampak tole je tako nemarna kršitev javnega reda in spokoja ter vseh postav o dostojnost, da sem prav primoran ukrepati. Ne zaradi vas. Zaradi postave." Obrnil se je k škratu. "Ti mi je pa nikamor ne pocvirnaj. Ko opravim s troloma, bova še midva razdrla kako o taborjenju sredi gozda. In če nisi plačal turistične takse, pričakuj nekaj zabavnih uric v kladi."

Zdaj je škrat pod košato brado opazno prebledel.

"Gddduuuuum! Gnja! Gnnja! Gnnnja!"

"Vidva tam se pa umirita!" je revsknil orožnik in s helebardo v roki zakoračil proti viru skurilnega vzdihovanja in sopenja. "Dajmo, dajmo, ork postave gre. Da sta mi spodobna, ko pridem na vajino jaso." Izginil je med hrasti.

"Misliš, da mu bo uspelo?" je vprašal škrat?

"Upam," je brezvoljno dejal vilinec. "Sicer ne vem, če bom zdržal še eno noč."

"Gdddnnngggaaaaa!"

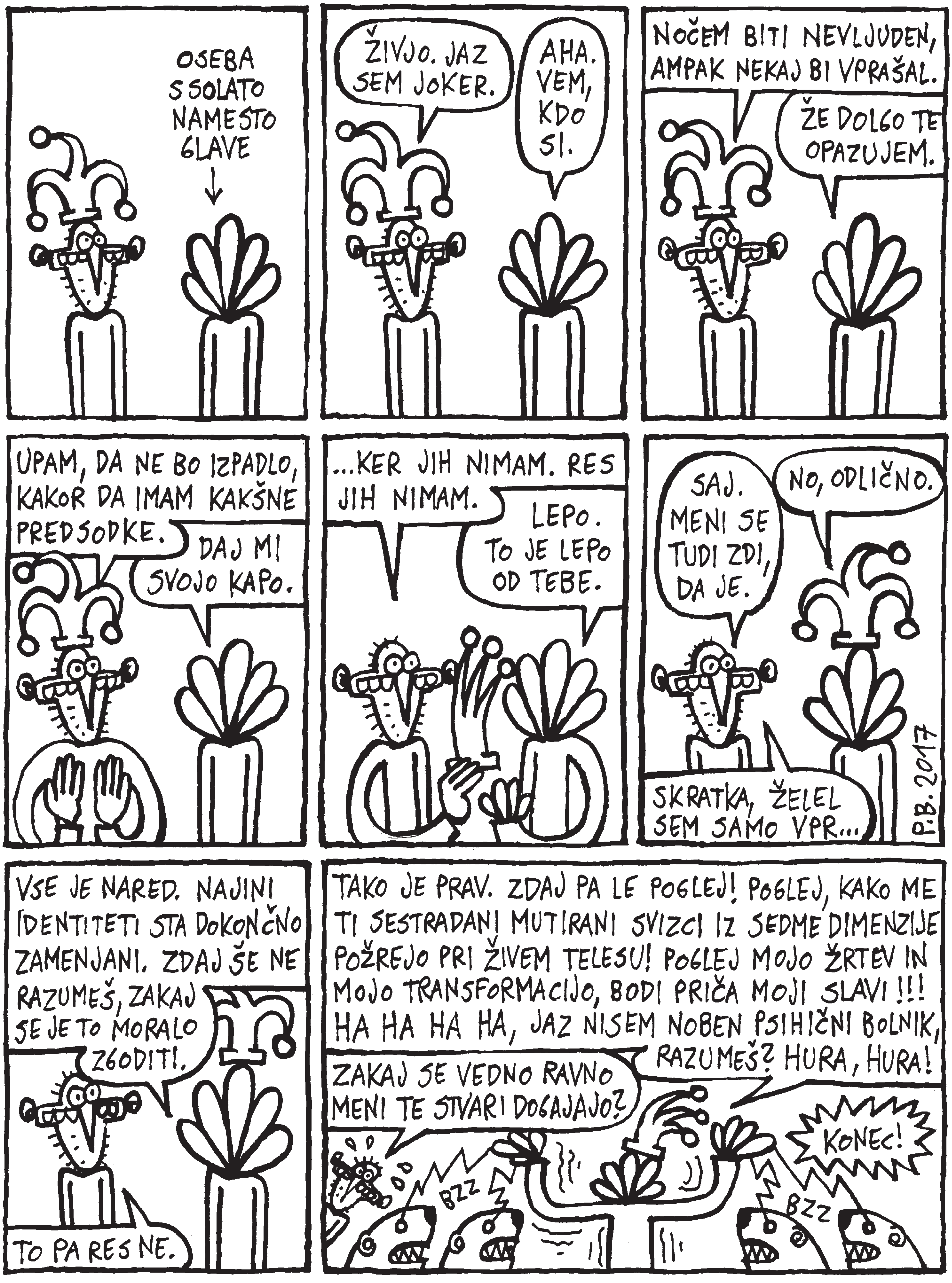
"Sem rekel, da nehajta," se je zaslišalo skozi goščo. "Dajmo, potegni ga ..."

"Gnnnjeeeerooooddddiiirrraaam!"

Podrast in listje je znova prerešetal rafal drobirja, tokrat pomešan s koščki jekla, verižnine, usnja in orčjega mesa prve kategorije. Trolovemu orgazmu je zmoglo brez pomoči urokov kljubovati malokaj.

"Živjo, lepotička," je rekel še vedno čutilno okrepljeni palček, ki mu je v roke priletel razcefran orkov uhelj. "Kaj počneš nocoj?" ga je vprašal in ga zasul z mokrimi poljubi. "Si za pijačko?" Z majcenimi ročicami je zgrabil kocino, ki je štrlela iz njega, in ga odvlekel k mušnici. "Pridi, da ti pokažem svojo gobo."

StricBedanc


OSEBA S SOLATO NAMESTO GLAVE
ŽIVJO. JAZ SEM JOKER.
AHA. VEM, KDO SI.
NOČEM BITI NEVLJUDEN, AMPAK NEKAJ BI VPRAŠAL.
ŽE DOLGO TE OPAZUJEM.
UPAM, DA NE BO IZPADLO, KAKOR DA IMAM KAKŠNE PREDSODKE.
DAJ MI SVOJO KAPO.
...KER JIH NIMAM. RES JIH NIMAM.
LEPO. TO JE LEPO OD TEBE.
SAJ. MENI SE TUDI ZDI, DA JE.
NO, ODLIČNO.
SKRATKA, ŽELEL SEM SAMO VPR...
P.B. 2017
VSE JE NARED. NAJINI IDENTITETI STA DOKONČNO ZAMENJANI. ZDAJ ŠE NE RAZUMEŠ, ZAKAJ SE JE TO MORALO ZGODITI.
TO PA RES NE.
TAKO JE PRAV. ZDAJ PA LE POGLEJ! POGLEJ, KAKO ME TI SESTRADANI MUTIRANI SVIZCI IZ SEDME DIMENZIJE POŽREJO PRI ŽIVEM TELESU! POGLEJ MOJO ŽRTEV IN MOJO TRANSFORMACIJO, BODI PRIČA MOJI SLAVI !!! HA HA HA HA, JAZ NISEM NOBEN PSIHIČNI BOLNIK, RAZUMEŠ? HURA, HURA!
ZAKAJ SE VEDNO RAVNO MENI TE STVARI DOGAJAJO?
BZZ
BZZ
KONEC!



TOM CLANCY'S
GHOST RECON
WILDLANDS
GHOSTRECON.COM
18
www.pegi.info
XBOX ONE
PS4
PC
UBISOFT


Joker
GHOST IN THE SHELL


Joker
MARVEL STUDIOS
GUARDIANS OF THE GALAXY VOL. 2